Extra PC

495 ptas.
Canarias, Ceuta y Melilla: 470 ptas.

MICRO Manía

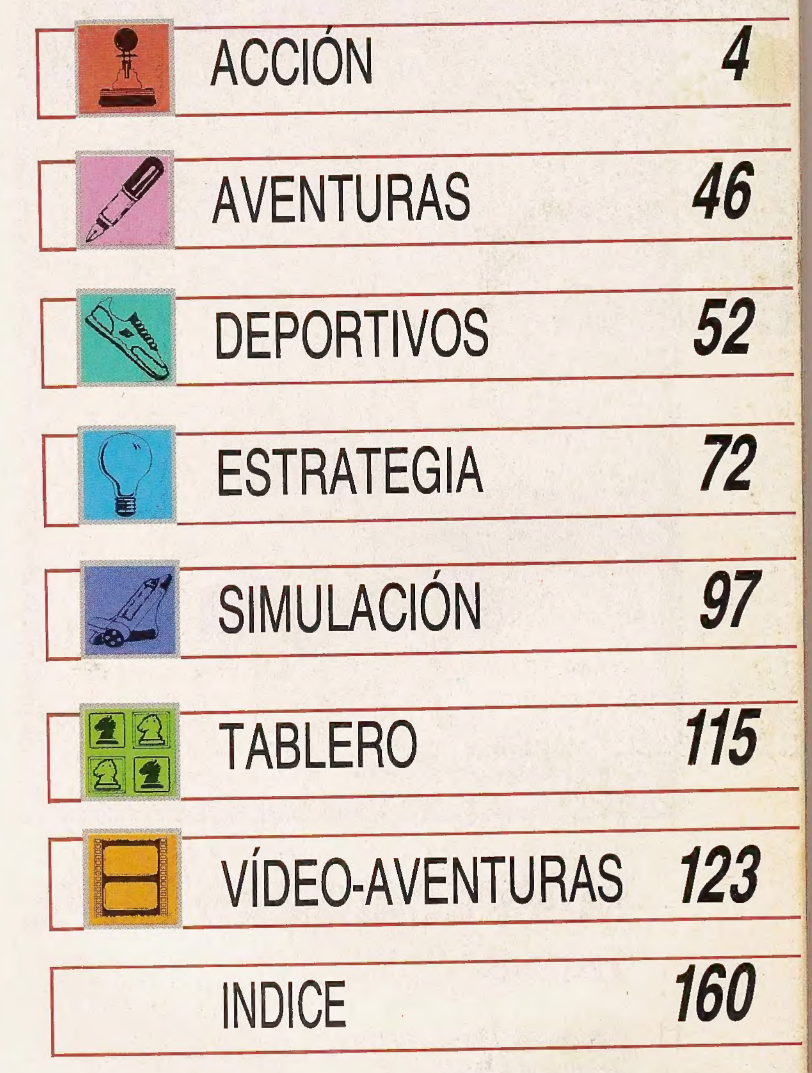
Los 100 mejores juegos para PC

Mapas • Soluciones • Pokes • Cargadores

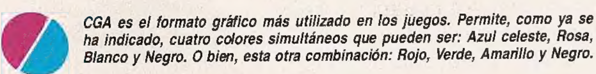


Déjate llevar por la Acción
OPERA SOFT
PC Y COMPATIBLES
5 1/4
PACK 3
THE LAST MISSION
GOODY
LIVINGSTON SUPONGO II
ULISES
GONZZALEZZ
TRES TITULOS LEGENDARIOS EN UN SOLO DISCO
Gráficos CGA y Hércules.
DOCE CHICAS TE NECESITAN
Gráficos CGA. Hércules y EGA
¡APAGA EL DESPERTADOR!
¡LOCALIZA UNA HAMACA!
Y DUERME UNA BUENA SIESTA...
...(SI PUEDES)
Gráficos CGA y Hércules.
OPERA SOFT
C/ Gustavo Fdez. Balbuena, 25
28002 MADRID
Tel. (91) 415 45 12.
DISTRIBUYE MCM
Tel. (91) 457 50 58

PRESENTACIÓN
Y ALGUNOS DATOS TÉCNICOS



El PC está de moda. Todo el mundo tiene un PC. Sin embargo, las letras mágicas PC agrupan en realidad a un numerosísimo ejército de ordenadores, aparentemente iguales entre sí que son, sin embargo, lo suficientemente diversos como para que sea necesario hacer aquí algunas distinciones a modo de prólogo.
En lo que se refiere a juegos —y eso es precisamente de lo que estamos tratando aquí—, las diferencias principales vienen dadas por el tipo de tarjeta gráfica que utilice el PC en cuestión y que es la que va a determinar, en definitiva, hasta qué punto podemos «jugar» con nuestro PC.
Originariamente —no hay que olvidar que el PC se diseñó como tal en los años 60— poco podían sospechar sus creadores que algún día pudiera un intrépido usuario profanar la sagrada unidad de disco introduciendo en ella, sin más preámbulos, un juego de ordenador. Mucho menos podrían creer que ésta pudiera convertirse, a la larga, en la más común de las utilizaciones.
El problema es que los diseñadores del PC contemplaron las tarjetas gráficas como un extraño e inusual periférico, que por supuesto no estaba incluido en la configuración básica.
Posteriormente y debido al abaratamiento progresivo de los, en principio, costosos circuitos integrados, algunos PC incluían de fábrica la tarjeta Hércules, que es como decir que se podían ver ya algunos gráficos, aunque eso sí, en riguroso blanco y negro. Con el paso del tiempo se desarrolla la tarjeta CGA —Color Graphic Adapter— que permite ya unos ligeros titubeos en el campo del color. Se pueden ver hasta cuatro colores simultáneos en pantalla: Azul celeste, Rosa, Blanco y Negro. O bien, esta otra combinación: Rojo, Verde, Amarillo y Negro. Estas dos posibilidades se llaman técnicamente «paletas» y no pueden combinarse colores de una paleta con los de la otra.
Posteriormente se inventa la EGA —Enhanced Graphic Adapter—. Esta tarjeta permite 16 colores simultáneos, a elegir entre 256 posibles. El último avance de la técnica en este sentido es la VGA —Video Graphic Array— que puede reproducir hasta 256 colores simultáneos a elegir entre varios cientos de miles. Desgraciadamente, esta última tarjeta es muy poco frecuente y desde luego, los juegos pensados para utilizarla, son más raros todavía.
En resumen, como las tarjetas son distintas en cuanto a su funcionamiento, también los son los juegos pensados para cada una de ellas, de ahí que sea necesario establecer unas categorías.



CGA es el formato gráfico más utilizado en los juegos. Permite, como ya se ha indicado, cuatro colores simultáneos que pueden ser: Azul celeste, Rosa, Blanco y Negro. O bien, esta otra combinación: Rojo, Verde, Amarillo y Negro.

Todos los Juegos que funcionan en algunas de las múltiples tarjetas Monocromas —Hércules, etc.— llevan este símbolo. Sólo reproducen un color —ademas de negro—, que puede ser blanco, verde o naranja, dependiendo del tipo de monitor utilizado.

La tarjeta EGA es la que más se adapta, hasta ahora, a la programación de Videojuegos. Suficiente colorido para hacerlos atractivos —hasta dieciséis colores simultáneos a seleccionar entre 256— y bastante rápida en su funcionamiento.

Tarjetas gráficas más sofisticadas —y con más colores que la EGA—, ralentizan en exceso el desarrollo de los programas, a no ser que el PC en cuestión esté provisto de algún microprocesador ultrarrápido, lo que lamentablemente sólo ocurre con equipos altamente especializados o para usos muy profesionales.

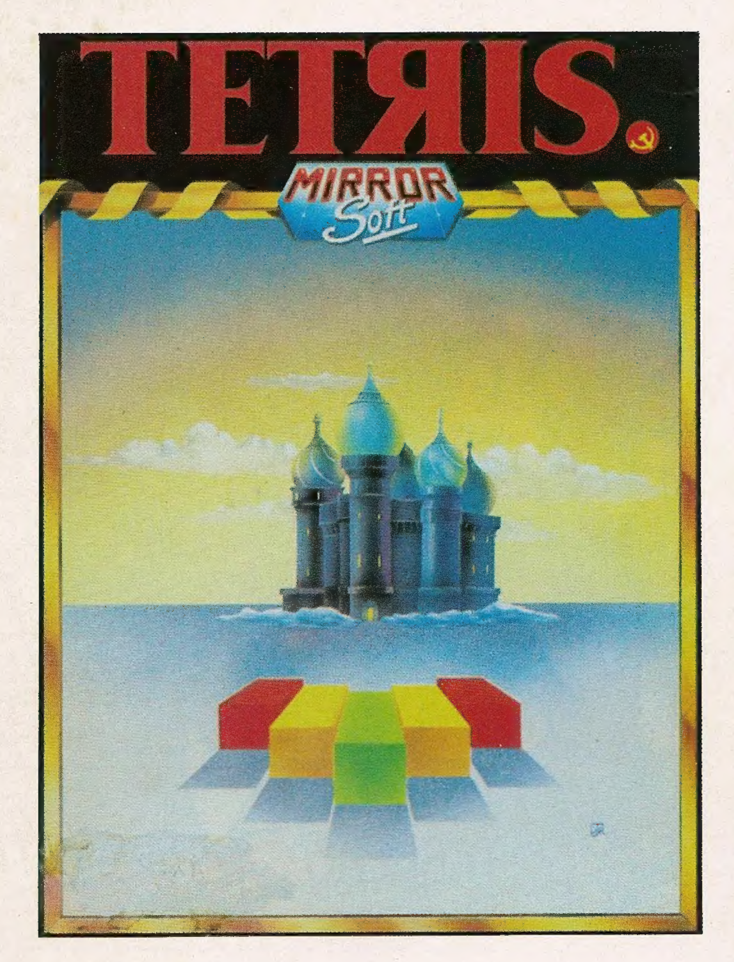


Edita: HOBBY PRESS, S.A. **Presidente:** María Andrino. **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión. **Subdirector General:** Andrés Aylagas. **Director Gerente:** Raquel Gimenez.

Director: Domingo Gómez. **Redactores jefe:** Cristina Fernández, Amalio Gómez. **Redacción:** Angel Andrés, José Emilio Barbero, Amador Merchán. **Colaboradores:** José Manuel Lazo, Javier Sánchez, Jesús Pérez Sicilia. **Maquetación:** Monserrat Fernández. **Publicidad:** Mar Lumbreras. **Secretaria de Redacción:** Carmen Santamaría. **Fotografía:** Carlos Candel, Miguel Lamana.

Director de Producción: Carlos Peropadre. **Director de Administración:** José Angel Giménez. **Directora de Marketing:** Mar Lumbreras. **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco. **Departamento de suscripciones:** María Rosa González, María del Mar Calzada. **Pedidos y suscripciones:** Tlf: 734 65 00.

Redacción, administración y publicidad: Carretera de Irún, km. 12,400. 28049 Madrid. Teléfono: 734 70 12. Telefax: 734 82 98. Télex: 49480 HOPR. **Distribución:** Coedis S.A. Carretera Nacional II, km. 602,5. 08750 Molins de Rei - Barcelona. **Imprime:** Lerner. Fco. Gervás, 8. 28100 Alcobendas - Madrid. **Fotocomposición y Fotomecánica:** Iglesias, S. A. C/. Amorós, 9, 1.ª Planta. **Depósito Legal:** M-15.436 - 1985.



ROMPECABEZAS MÓVIL

TETRIS

Productora: **MIRRORSOFT**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **1.990 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Tetris pasará sin duda a engrosar las páginas de la historia del soft, entre otras razones, por haber sido el primer juego desarrollado en la Unión Soviética que ha adquirido dimensión internacional. Partiendo de la idea creada por Alex Paszitnov, la primera versión del juego fue realizada por un estudiante soviético llamado Vagin Gerasimov, quien ha dado vida a un programa en el que están presentes factores hasta ese momento inconcebibles en cualquier otro juego.

El objetivo en «Tetris» es encajar entre sí diferentes figuras geométricas, para formar con ellas líneas horizontales multicolores que, una vez completas, desaparecerán de la pantalla, pasando a formar parte de nuestro marcador. La acción trascurre en el interior de un rectángulo vertical que ocupa la parte central de la pantalla; de su parte superior caen las piezas que cuentan además con la posibilidad de ser dirigidas a izquierda o derecha y rotadas por el jugador para poder ser encajadas en la parte inferior del rectángulo. La movilidad por tanto de la pantalla se reduce a la zona central, cambiando los escenarios cada vez que el jugador consiga diez líneas.

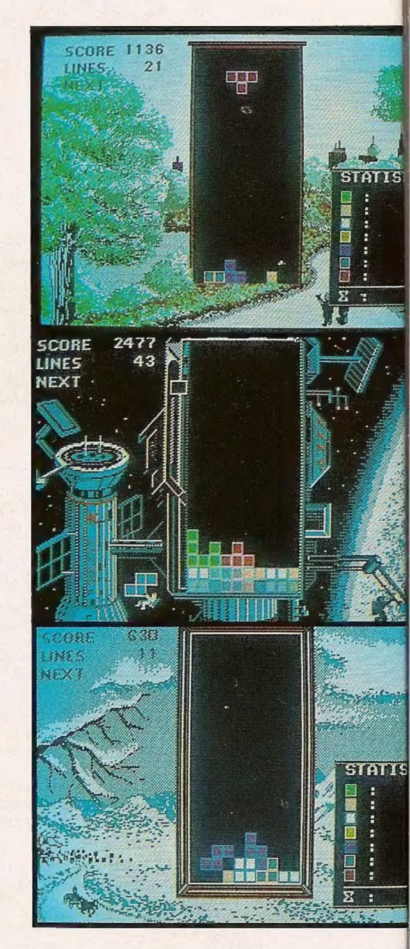


Nuestro objetivo es, como ya hemos especificado, formar líneas completas, pero esta idea en apariencia sencilla llega a extremos de complicación inigualables cuando el jugador se enfrenta a la dificultad progresiva que acompaña a los nueve niveles de juego. A medida que avanzamos, la velocidad a la que descienden las figuras se incrementa y si a ello unimos el hecho de que cada vez que una pieza no ocupa el lugar preciso las líneas incompletas se acumulan, reduciendo considerablemente el campo de maniobrabilidad del jugador, el resultado no es otro que un programa terriblemente adictivo, en el que la dificultad lejos de desanimar invita a comenzar una nueva partida.

El objetivo del juego es encajar entre sí diferentes figuras geométricas, para formar líneas completas.

Desde el menú podremos escoger el nivel de dificultad; por una parte la velocidad de descenso de las piezas y por otra si lo deseamos, la presencia de obstáculos en pantalla, innovación ésta que no estaba presente en versiones para otros ordenadores y a la que sólo deberemos acceder tras muchas horas de entrenamiento. El juego presenta opciones alternativas destinadas a adecuar el nivel a cada jugador; de esta forma es posible visualizar en pantalla, cuando una figura comienza su descenso, la siguiente pieza para de esta forma planear la estrategia adecuada y también consultar un menú denominado «help» en el que se nos recuerdan los diversos movimientos controlados desde el teclado. Desgraciadamente no existe una previa estrategia de juego, excepto la de intentar situar la mayoría de las piezas en horizontal para evitar la construcción de torres que dificulten la maniobrabilidad de las figuras de mayor tamaño; pero una vez más sólo de la propia experiencia y de las horas de entrenamiento —lo cual por otra parte no es un gran sacrificio— podremos obtener la táctica correcta para progresar.

«Tetris» es un nuevo concepto de juego en el que las innovaciones dan vida a un programa tremendamente entretenido, que nos permitirá darnos un respiro —pese al riesgo que supone quedarse pegado indefinidamente frente a la pantalla— en los momentos de agobio. Sólo nos queda especificar que sus programadores han contemplado la posibilidad de visitantes inoportunos, sustituyendo la pausa tradicional por la tecla «Esc» que da acceso a una falsa hoja de cálculo o al propio sistema, lo que siempre nos permitirá salir airosos de situaciones comprometidas: «si no estaba jugando...»



SOLO CONTRA UN EJÉRCITO

GREEN BERET

Productora: **IMAGINE**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:



Las máquinas recreativas han sido desde siempre una de las principales fuentes de inspiración de las compañías dedicadas a la creación de video-juegos. Una de ellas, Imagine, se sirvió en el caso que nos ocupa de una de las mas populares de todos los tiempos, «Green Beret» —que en su dia creara una de las grandes del mundo de las recreativas, la japonesa Konami—, para realizar una versión llena de acción en la que se van a poner a prueba nuestros reflejos.

A lo largo de la misión nos enfrentaremos no sólo con los soldados enemigos, sino con múltiples obstáculos.

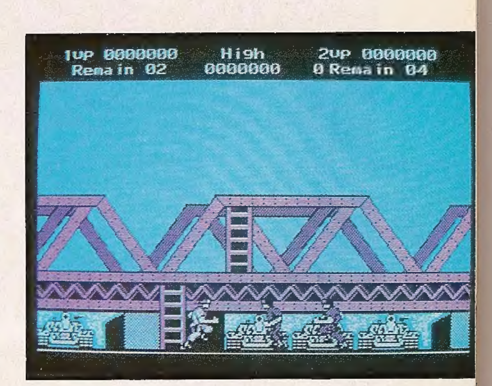
La situación a la que nos vamos a enfrentar es límite; varios de nuestros camaradas han sido tomados como prisioneros por el enemigo, y ahora sus únicas posibilidades de supervivencia consisten bien en revelar todo tipo de secretos de seguridad al enemigo —cosa que sabes que no ocurrirá en ningún caso—, o bien que algún comando especializado se adentre através de las cuatro zonas que componen el cuartel general enemigo y les rescate.

Esta última es precisamente la decisión que ha tomado el alto mando, sólo que por motivos estratégicos secretos, se ha decidido que ese comando especial este formado por una única persona... y esa eres tú precisamente.

Las cuatro zonas que deberemos atravesar, la base de misiles, el puerto, el puente y el campo de prisioneros son tal y como os podéis imaginar: instalaciones modernamente equipadas para detectar la presencia de cualquier intruso y eliminarlo. Por el contrario nuestro equipo, dada la necesidad de que podamos movernos rápidamente está compuesto única y exclusivamente por nuestro uniforme y cuchillo de campaña, del que, eso sí, somos unos auténticos especialistas en su manejo.

Afortunadamente, nada nos impedirá a lo largo de la misión recoger las armas que lleven los enemigos que vayamos eliminando, tales como lanzallamas, lanzacohetes o granadas, si bien una vez que la munición de que disponian se agote, tendremos que contentarnos con volver a hacer uso de nuestro modesto pero eficaz cuchillo.

No sólo los soldados enemigos serán el único peligro que nos acechará a lo largo de la misión, sino que también deberemos cuidar de no pisar los cientos de minas esparcidas a lo largo de las cuatro zonas, así como de no situarnos en la línea de tiro de los morteros de la artillería enemiga. Otras sorpresas

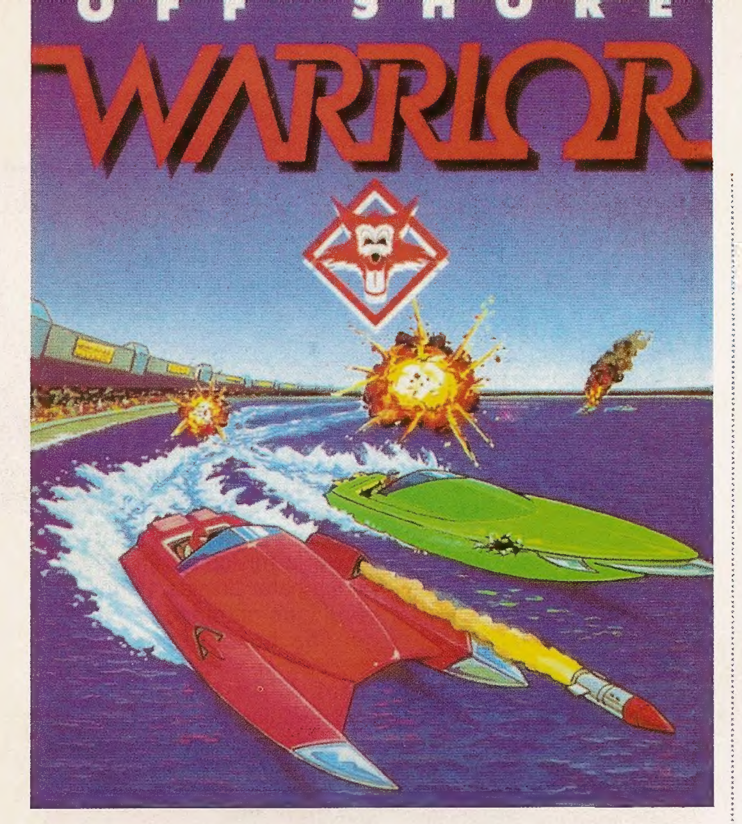


que encontraremos a lo largo de la misión serán soldados paracaidistas, perros de ataque entrenados, pequeños helicópteros de combate, enemigos atacándonos con lanzallamas, y, en definitiva, un sinfín de diabluras varias que pondrán a prueba hasta el límite nuestra capacidad de reacción.

Un punto fundamental a destacar dentro del desarrollo de la misión es que al llegar al final de cada una de las cuatro fases, tendremos que hacer frente a una última prueba que consistirá en eliminar una gran cantidad de soldados que nos atacarán a la vez o bien algún tipo de enemigo especial mucho más peligroso.

CARGADOR

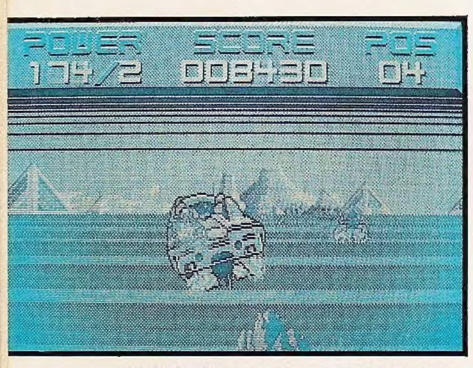
```
10 ' CARGADOR PARA EL GREEN BERET (VERSION PC)
20 ' ##### POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH #####
30 CLS:KEY OFF
40 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 70
50 C$=C$+CHR$(C)
60 GOTO 40
70 IF S<>13029 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":E
ND
80 PRINT "    INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GR
ABAR EL CARGADOR Y PULSA UNA TE
CLA"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "cgreen.com" FOR OUTPUT AS #1
110 PRINT #1,C$
120 CLOSE 1
130 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CGREEN.COM, CA
RGALO ANTES DEL GREEN BERET Y C
ONSEGUIRAS JUGAR CON VIDAS INFINITAS."
140 END
150 DATA 14,31,184,16,53,205,33,137,30,114,1,140
160 DATA 6,116,1,250,184,0,0,142,216,199,6,64
170 DATA 0,46,1,140,14,66,0,251,180,9,14,31
180 DATA 186,122,1,205,33,186,0,2,205,39,46,163
190 DATA 118,1,46,137,30,120,1,88,91,83,80,30
200 DATA 142,219,129,62,19,38,254,206,117,33,199,
6
210 DATA 19,38,144,144,199,6,69,39,144,144,250,18
4
220 DATA 0,0,142,216,46,161,114,1,163,64,0,46
230 DATA 161,116,1,163,66,0,251,31,46,161,118,1
240 DATA 46,139,30,120,1,234,0,0,0,0,0,0
250 DATA 0,0,67,97,114,103,97,32,97,104,111,114
260 DATA 97,32,101,108,32,71,82,69,69,78,32,66
270 DATA 69,82,69,84,10,13,40,67,41,32,74,46
280 DATA 83,46,70,46,36,-1
```



LA LANCHA DE LA MUERTE

OFF SHORE WARRIOR

Productora: **TITUS**
Distribuidor: **PROEIN**
Precio: **1.990 ptas.**
Tarjeta gráfica:



En un futuro, esperemos que no muy lejano, una asociación pacifista extraterrestre se hizo con el control económico, social y político de la Tierra. La paz se había instaurado como doctrina, y la guerra y la violencia habían sido erradicadas. Con una excepción: los Off Shore Warriors, unos bélicos deportistas que habían llegado a transformar sus competiciones en una demostración de hasta dónde puede llegar el valor humano.

Estos eventos tenían lugar en escenarios naturales como lagos en los que se marcaba una pista, con rocas como balizas, por las que las naves de innumerables caballos de potencia circulaban a velocidades de espanto. Además se incluía la posibilidad de exterminar, por así decirlo, a los demás competidores empujándoles fuera de la pista o por medio de los misiles que se instalaban en las lanchas. Éstos, cuyo número era limitado, podían ser repuestos al final de la carrera, si es que el piloto sobrevivía, cosa poco frecuente.

El objetivo es hacerse con el campeonato del mundo, para lo cual deberás llegar entre los dos primeros puestos.

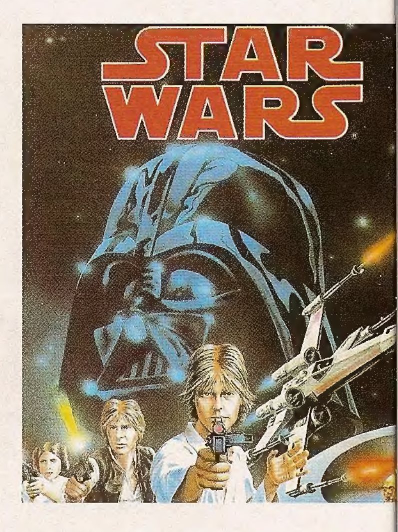
Recuerda: lo importante no es participar, sino ganar.



QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE

STAR WARS

Productora: **DOMARK**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:



Lo primero que haré será presentarme. Mi nombre es Luke, Luke Skywalker y mi oficio, antes de la revolución, era el de aprendiz de cosechador en el planeta Mungo. Pero ahora las cosas han cambiado y pertenezco a las fuerzas rebeldes que se enfrentan al Imperio.

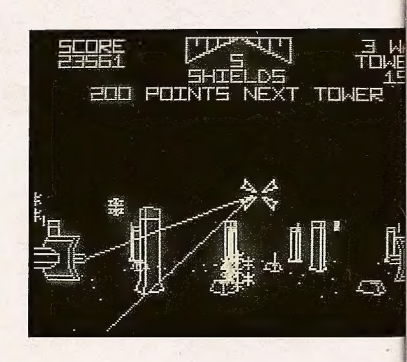
He cambiado el oficio de cosechador por el de piloto de Ala-X, el caza rebeldes, y me acaban de encomendar la misión más difícil de mi vida: destruir la Estrella de la Muerte, base móvil del Imperio desde la que se dedican a arrasar por allí, destruir por acá y desintegrar por acullá.

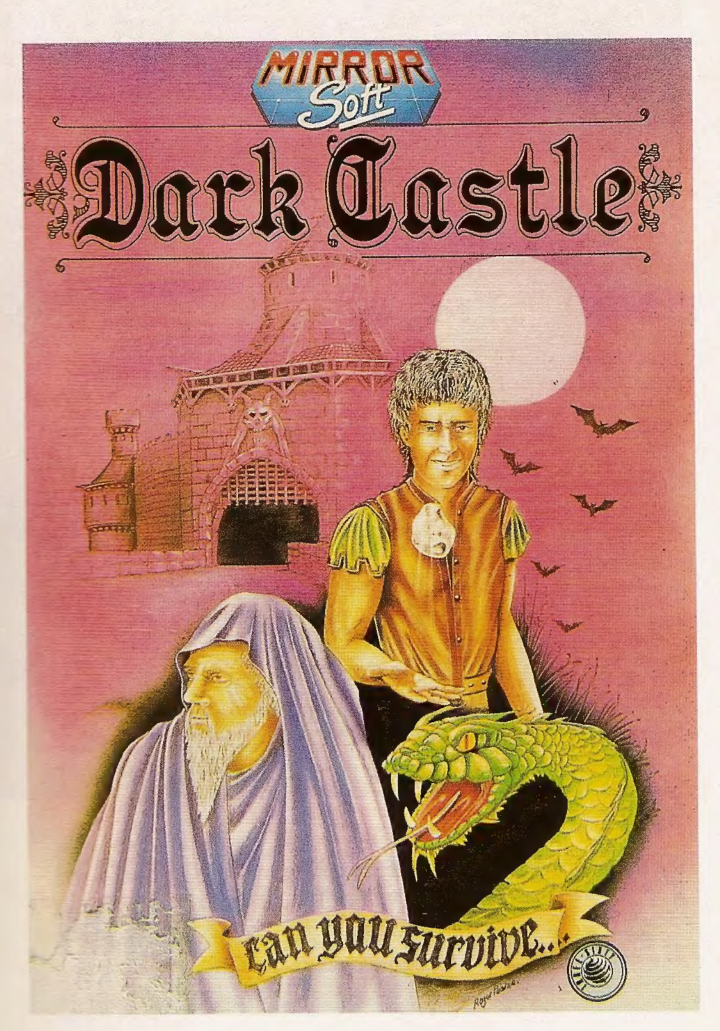
Suponemos que no seréis capaces de negar vuestra ayuda a un héroe como Luke y, para ello, Domark ha creado este programa, basado en la máquina original de Atari Games.

El juego tiene tres fases diferentes que se suceden indefinidamente una tras otra. En la primera de ellas te enfrentarás en el espacio a los mortíferos Tie-Fighters, los cazas del Imperio, que han detectado su presencia en las cercanías de la Estrella de la Muerte, y desean convertir tu nave en chatarra galáctica. Posees un sistema defensivo de escudos que, en número de cinco, desaparecen de uno en uno al ser alcanzado por algún impacto o colisionar contra alguna torre.

Una vez superado este «pequeño» obstáculo, alcanzarás la superficie de la Estrella, donde torretas-láser querrán hacer lo habitual, es decir, mandarte el cementerio más cercano. Estas torres surgen del suelo por todas partes, por lo que no sólo tendrás que preocuparte de dispararlas, sino también de esquivarlas.

Por último, te introducirás con tu Ala-X en los conductos de ventilación, hasta alcanzar la salida de gases por la que debes escapar.





Nuestro héroe puede realizar tres saltos diferentes, eficaces, cada uno de ellos, en situaciones concretas

TRAS EL CABALLERO NEGRO

DARK CASTLE

Productora: **MICROSOFT**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **2.850 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Muchos héroes lo habían intentado, pero ninguno consiguió sobrevivir al castillo oscuro. Nadie sabía lo que ocurría allí dentro, pero lo que tenían claro era que entrar significaba despedirse de la vida terrenal.

El Caballero Negro, dueño del castillo y único habitante, por lo menos eso se creía ya que nadie le había visitado desde hacía mucho tiempo, atemorizaba a los habitantes de todas las aldeas de la zona. Sólo su nombre hacía palidecer a la gente. Pero, claro, siempre hay alguien que decide que esto debe acabar y que ya es hora de enviar al caballero al más profundo de los infiernos para poder disfrutar de nuevo de la libertad.

El castillo está lleno de peligros tanto físicos (trampas, suelos deslizantes, etc.), como animados (ratas y murciélagos, caballeros-zombies, etc.).

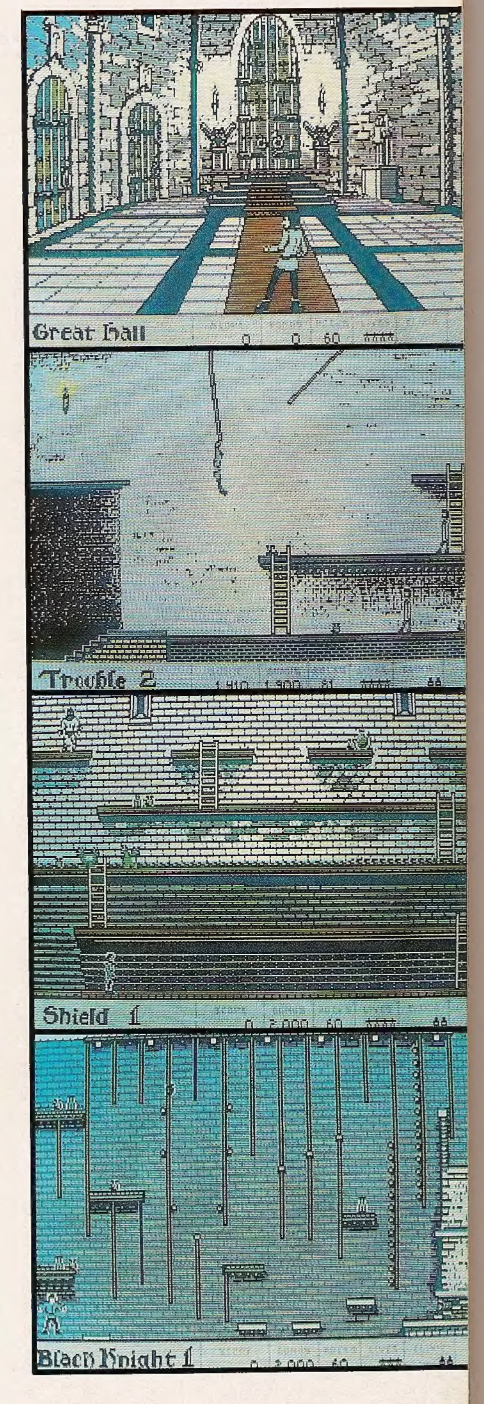
Está dividido en cuatro zonas diferentes que responden a los siguientes nombres: Trouble, Fireball, Shield y Black Night Chambers, cada una de las cuales posee catorce pantallas diferentes cuyo nivel de dificultad va aumentando progresivamente. Al comenzar la aventura te encuentras en el gran hall, desde donde puedes elegir, pulsando un número del uno al cuatro, la zona del castillo en la que quieres demostrar tu valía. Hay que tener en cuenta que entrar directamente en las habitaciones del caballero negro, sin haber pasado por las anteriores fases, es un suicidio, ya que para enfrentarte a él necesitas una serie de elementos como elixires, escudos y bolas de fuego que deben ser recogidas en las otras tres zonas.

Tu principal método defensivo es el lanzamiento de piedras. Comienzas con un total de 60, pero puedes ir reponiéndolas por el camino hasta alcanzar un máximo de ochenta. El sistema de lanzamiento es bastante curioso y efectivo, aunque lento, ya que primero debes pulsar una tecla del uno (lo más alto y vertical posible) al ocho (a ras de suelo) que indica la dirección en que va a ser dirigida la piedra, tras lo cual pulsaremos la tecla de fuego.

También hay que tener en cuenta las tres posibilidades distintas de salto, cada una de ellas eficaz para una determinada situación como, por ejemplo, el salto largo a la hora de evitar ratas o subir a escaleras y cuerdas.

A lo largo de las diferentes pantallas podréis recoger diferentes objetos, como más piedras, vidas extras, elixires, etc, sin los cuales la aventura sería totalmente imposible finalizarla.

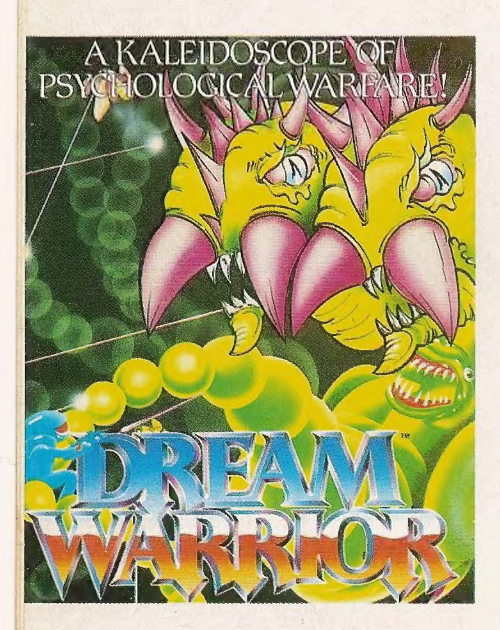
Ya sabéis: un mucho de habilidad, algo de heroísmo y un poco de suerte y a lo mejor liberáis a la aldea del Caballero Negro.



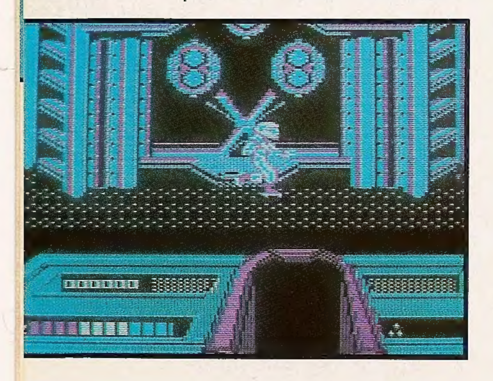
ESCAPA DE LA PESADILLA

DREAM WARRIOR

Productora: **U.S. GOLD**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:



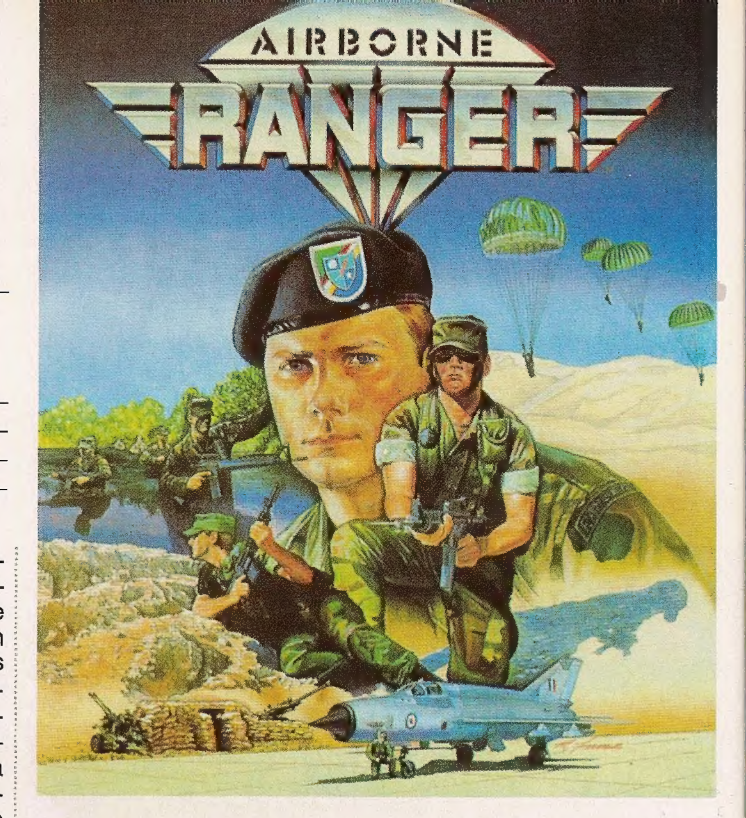
Cuenta la historia que allá por el año 2060, la Tierra no era tal y como hoy la conocemos. Entonces la vida era una terrible pesadilla, controlada por un terrible grupo de científicos. Estos ostentaban el póder absoluto con métodos no demasiado ortodoxos. Los pacíficos habitantes del planeta vivían sometidos bajo los destructivos efectos de los demonios del lado oscuro, una terrible fuerza que se adentraba en el sueño de los humanos y dominaba completamente su voluntad. Pero en esta película, como en muchas otras, también había una resistencia; ellos se llamaban a sí mismos los guerreros del sueño y su lucha parecía que comenzaba a dar sus frutos...



Por fin, después de muchos años de intensa investigación habían descubierto la fórmula mágica que restablecería la paz del mundo. Ahora, sabían que había merecido la pena el riesgo, la fatiga y las muchas horas desperdiciadas ante la pantalla. El equipo Asmen había diseñado el arma definitiva , el demonio del sueño no volvería a actuar.

Desgraciadamente habían cantado victoria demasiado pronto. El proyecto fue descubierto y parte de la resistencia hecha prisionera. Sólo uno de ellos había conseguido escapar. Ahora debía entrar en el sueño y destruir al gran ocular, para liberar a todos sus compañeros. Para enfrentarse a tan ardua misión sólo contaba con un arma y con la ayuda de los objetos que sus enemigos dejarían caer al morir. Debía encontrar las claves de los ascensores, los cofres del sueño que le mantendrían vivo y poco a poco avanzar por el enrevesado laberinto hasta enfrentarse en una batalla a vida o muerte con el enemigo definitivo. La Tierra necesita un héroe ¿te atreves a intentarlo?





COMANDO PARACAIDISTA

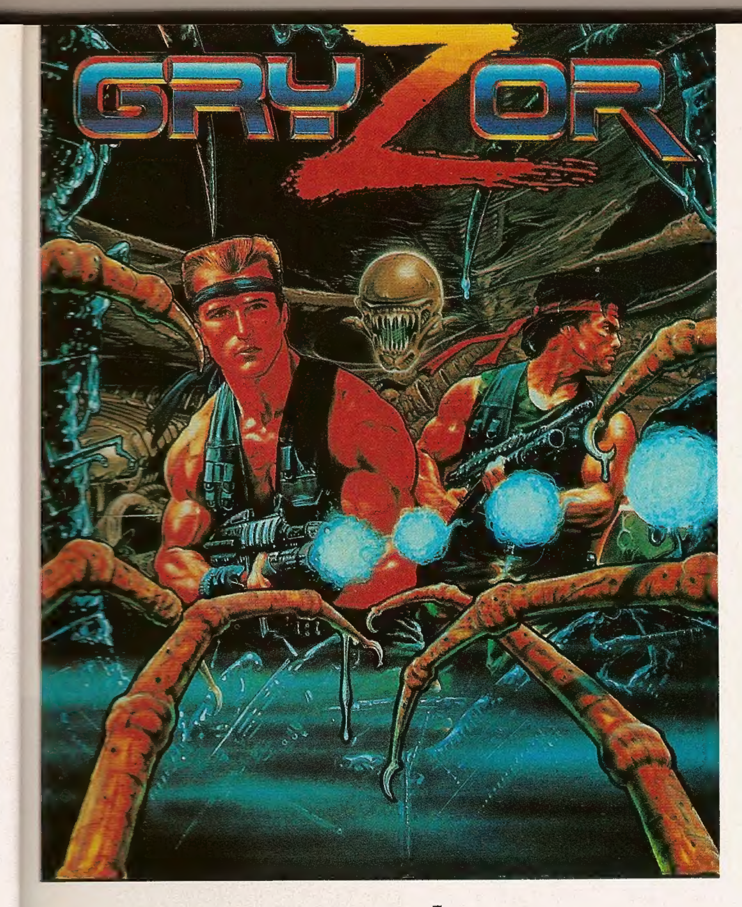
AIRBORNE RANGER

Productora: **MICROPROSE**
Distribuidor: **- - -**
Precio: **- - -**
Tarjeta gráfica:

Dentro del mundo de las simulaciones bélicas, la compañía americana Microprose es sin duda toda una autoridad. Avalado por el lanzamiento de un gran número de espectaculares títulos, con «Airborne Ranger» abandona parte de las premisas que le lanzaron a la fama buscando una mayor comercialidad, sin dejar de lado por ellos las gotas de estrategia imprescindibles en este tipo de programas.

En el juego adoptamos el papel de un miembro de élite de un comando paracaidista, que deberá resolver con éxito las complejas misiones que presenta el programa. En cada partida podemos escoger, —además del nivel de dificultad— de entre las doce misiones presentadas aquella que más nos interese teniendo en cuenta que sea cual sea la escogida, primero debermos lanzar sobre los territorios enemigos los suministros, y después utilizando un paracaídas llegar hasta la zona. Una vez en el campo de batalla deberemos realizar diferentes acciones en función de la misión escogida; éstas son para todos los gustos: desde bombardeo de objetivos, a la búsqueda de documentos secretos.





DESTRUCCIÓN DE LA PLANTA ATMOSFÉRICA

GRYZOR

Productora: **OCEAN**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

«Gryzor» es un programa en el cual demostraremos nuestra pericia dirigiendo a nuestro persona-



je através de diversos niveles, primero por una selva, y después en el interior de una base hasta llegar a la PPA (planta de proceso atmosférico) que ha sido construida por seres de otro planeta para cubrir la tierra de hielo. Pero ellos ya están sobre aviso, por lo que el elemento sorpresa se ha perdido, y no puedes retroceder.

El consejo más sabio para estos casos es correr hacia adelante disparando contra todo «bicho» viviente olvidándote de prejuicios pacifistas, pues aquí se trata de terminar la misión y conservar la piel.

Empezaremos nuestra misión con un armamento standard, compuesto de una metralleta de gran potencia, pero que nos parecerá poca cosa para abatir a todos los enemigos que nos iremos encontrando.Menos mal que por el camino podremos ir recogiendo nuevo armamento.

El control de nuestro personaje es muy completo, así podremos tumbarnos cuando lo deseemos, saltar, disparar en siete direcciones diferentes, etc. Podremos seleccionar la opción de uno o dos jugadores. También tendremos la elección de jugar con un joystick o con el teclado.

El juego se divide en tres secciones: en las dos primeras trata de destruir los dos puestos que han sido construidos por el enemigo; en la última sección destruye el procesador de atmósfera y la nave nodriza.

La primera sección incluye tres escenas. En la primera deberás abrirte camino a lo largo de un paisaje que cambia continuamente y llegar hasta la base enemiga. Habrás de hacer un boquete para poder entrar en la base. En la segunda escena, sigue tu mapa a lo largo de los túneles fuertemente defendidos y llega a la sala central de control. En la tercera escena destruye la sala de control. La segunda sección es similar a la primera y deberás destruir un segundo puesto enemigo más fuerte y poderoso. La tercera sección incluye dos escenas diferentes. En la primera deberás abrirte camino a través de la planta de procesamiento de atmósfera y llegar a la nave nodriza enemiga. En la segunda, ya estás dentro de la nave nodiza y deberás dirigirte hasta su centro para destruirla.

El futuro de la Tierra depende de tí... ¡No defraudes las esperanzas de toda la humanidad!

El control de nuestro personaje es muy completo, ya que puede tumbarse, salir, disparar en siete direcciones, y efectuar un largo etcétera de movimientos.

CARGADOR

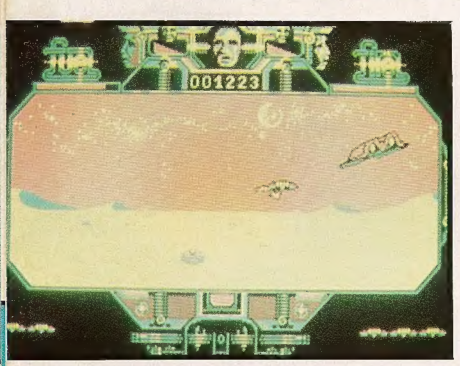
```
10 REM -----------------------------------------
20 REM Cargador de GRYZOR por Jesús Prez Sicilia
30 REM -----------------------------------------
40 REM
50 N$ = "CGRYZ": NB = 220: NL = NB / 20: DIM BYTE(NB): A=10: B=11
: C=12: D=13: E
=14: F=15
60 COLOR 6, 0, 0: CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 CP = 0
90 FOR W1 = 1 TO NL
100 CHECKSUM = 0: Z = 1: READ L$, SUMA
110 FOR W2 = 1 TO 39 STEP 2
120 B1$ = MID$ (L$,Z,1): B2$ = MID$ (L$,Z+1,1): Z = Z + 2
130 A1 = ASC(B1$): A2 = ASC(B2$)
140 NIB1 = A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2 = A2+48*(A2<58)+55*(A2>
57)
150 BYTE(CP) = NIB1 * 16 + NIB2: CHECKSUM = CHECKSUM + BYTE(CP):
CP = CP + 1
160 NEXT W2
170 IF CHECKSUM <> SUMA THEN CLS: LOCATE 12, 29: PRINT "ERROR EN
LINEA DATA "; W
1: LOCATE 22, 1: STOP
180 NEXT W1
190 LIN = 9: K = 255
200 CLS
210 LOCATE 1, 31: COLOR 7: PRINT "Cargador   G R Y Z O R"
220 LOCATE 3, 23: COLOR 2: PRINT "(C) Jesús Prez Sicilia  Granada
 1989": COLOR
 6
230 LOCATE  9, 20: PRINT "¿ Vidas infinitas Jugador 1 (s/n) ? ...
... s"
240 LOCATE 11, 20: PRINT "¿ Vidas infinitas Jugador 2 (s/n) ? ...
... s"
250 LOCATE 13, 20: PRINT "¿ Tiempo infinito (s/n) ? .............
... s"
260 LOCATE 15, 20: PRINT "¿ Inmunidad ambos jugadores (s/n) ? ...
... s"
270 LOCATE 17, 20: PRINT "¿ Juego sin indigenas (s/n) ? .........
... s"
280 LOCATE 19, 20: PRINT "Unidad para salvar el cargador ........
... b"
290 GOSUB 490
300 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN BYTE(54) = K: Y$ = X$
310 GOSUB 510: GOSUB 490
320 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN BYTE(60) = K: Y$ = X$
330 GOSUB 510: GOSUB 490
340 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN BYTE(66) = K: Y$ = X$
350 GOSUB 510: GOSUB 490
360 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN BYTE(71) = K: Y$ = X$
370 GOSUB 510: GOSUB 490
380 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN BYTE(76) = K: Y$ = X$
390 GOSUB 510: GOSUB 490
400 IF X$ = CHR$ (13) THEN X$ = "b"
410 Y$ = X$: U$ = X$: GOSUB 510
420 LOCATE 22, 26: COLOR 0,3: PRINT " Pulsa  <Intro>  si es corre
cto ": COLOR 6,
0: X$ = INPUT$(1): IF X$ <> CHR$(13) THEN RUN
430 FOR F = 0 TO NB-1: COD$ = COD$ + CHR$ (BYTE(F)): NEXT
440 OPEN "O", #1, U$+":"+N$+".COM", NB
450 PRINT #1, COD$
460 CLOSE
470 CLS
480 SYSTEM
490 Y$ = "s": LOCATE LIN, 65: COLOR 4: PRINT CHR$(17): COLOR 6: X
$ = INPUT$(1)
500 RETURN
510 LOCATE LIN, 63: PRINT Y$;"  ": LIN = LIN + 2
520 RETURN
530 REM
540 DATA "0E588ED88EC0B4098D168F01CD21B40BCD218D16", 2117
550 DATA "6901C70677016529C70679016529BD1E7701B44B", 1588
560 DATA "B003CD21722FB85529BED8C70639439090C7066B", 2175
570 DATA "449090C6060004C3C606F632EBC606E642C3BEC0", 2523
580 DATA "BB005EBED0BCB000EA1000A22F0E1F8D167B01B4", 1915
590 DATA "09CD21CD20613A5C6772797A6F722E6578650000", 1784
600 DATA "0000000D0A2A2A204520522052204F2052202A2A", 0777
610 DATA "0D0A240D0A0A496E74726F64757A636120656C20", 1424
620 DATA "6F72696769616E616C204752595A4F5220656E206C", 1761
630 DATA "6120756E69646164420413A20792070756C736520", 1683
640 DATA "756E61207465636C612E2E2E2024000000000000", 1083
```



EXTERMINIO ALIENÍGENA

MACH 3

Productora: **LORICIELS**
Distribuidor: **PROEIN**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:



Desde que los videojuegos hicieron su aparición en el mercado, sin duda el género que más ha cautivado a todos sus adeptos ha sido el de clásicos «mata-marcianos» de ambientación futurista.

«Mach 3», el juego que nos ocupa, es la aportación de la compañía francesa Loriciels a este campo.

En el juego asumimos el papel de un intrépido piloto espacial que a bordo de su ultramoderno caza, el Mach 3, tendrá que enfrentarse contra las oleadas de naves enemigas procedentes del Planeta Rojo.

La presentación en pantalla del área de juego es bastante original, ya que disfrutamos de una perspectiva frontal y tridimensional de los decorados.

Existen una gran cantidad de niveles distintos a completar, y a medida que pasemos de uno a otro, el grado de dificultad irá aumentando a la par que nuevas trampas y enemigos intentarán acabar con una de las seis vidas con que comenzamos.

Mención especial requieren la música y las voces digitalizadas que podemos escuchar tanto al principio como al final de la misión.



HUMANOIDES CONTRA LA INVASIÓN

BIONIC COMMANDO

Productora: **CAPCOM**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

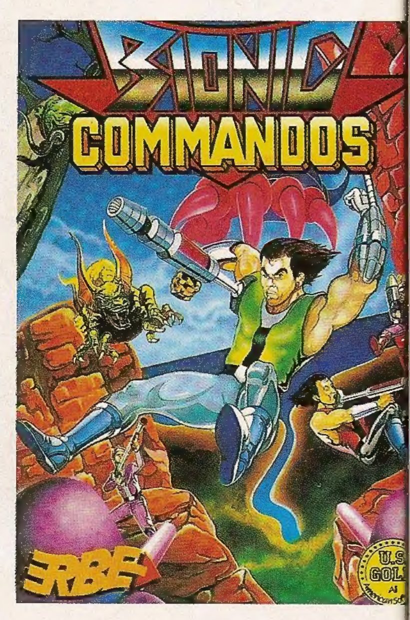
Hace unos diez años unas extrañas naves aparecieron en el cielo de nuestro planeta. Todos pensábamos que se trataba de unas maniobras militares de las que no habíamos sido avisados. Pero la realidad fue bastante más cruel: una fuerza de combate alienígena invadía el planeta en cuestión de segundos, a lo que siguió una horrible devastación.

Ahora llega la oportunidad de vencerlos, ya que los Bionic Commando, un cuerpo de élite mezcla de humanos y robots, que había estado fuera de la Tierra durante años, ha regresado encontrándose con tan espeluznante panorama.

Tu misión es la de dirigir a un bionic commando a la base alienígena para impedir el lanzamiento de un misil que destruiría totalmente el planeta. Pero para alcanzar dicha zona hay que atravesar antes unos cuantos inconvenientes, que conforman las diferentes fases del juego.

La primera de ellas se desarrolla en el bosque de la muerte, donde además de las fuerzas alienígenas hay unas abejas asesinas y unas plantas carnívoras dispuestas a convertir al protagonista en su alimento del día.

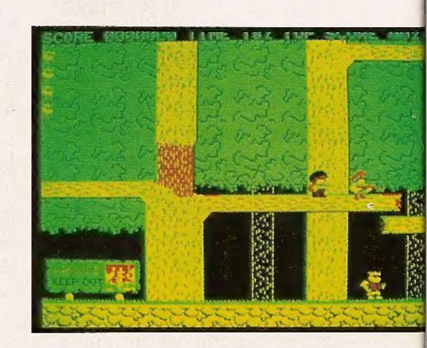
El siguiente obstáculo es el castillo, en el que hay pasos electrificados, torretas con cañones, soldados kamikaces, y un largo y peligroso etcétera. La cosa no queda aquí, ya que hay que infiltrarse en las alcantarillas, único camino hacia la sala de control; camino que está repleto de bichejos repugnantes a los que les encanta la carne.



Si es que conseguís que vuestro comando sobreviva a todo esto, tendréis que enfrentaros con el centro de control, cuya puerta debe ser dinamitada.

Ya sólo queda el silo, donde deberéis destruir el ordenador central justo antes de que de las órdenes de lanzamiento del misil.

Fácil, ¿no?





EL TESORO DEL LABERINTO

ROCKFORD

Productora: **MELBOURNE HOUSE**
Distribuidor: **DRO SOFT**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Rockford, el protagonista de uno de los ya clásicos arcades, «Boulder Dash», vuelve a la carga. En esta ocasión cinco mundos diferentes, cada uno con cuatro niveles de dificultad progresiva, esperan a que demostréis vuestra habilidad como guía por terrenos difíciles.

En el primero de ellos, las Cavernas de Craymar, Rockford el cazador debe recoger una serie de máscaras mortuorias faraónicas. Pero, no os equivoquéis, estas cavernas están en pleno territorio pigmeo y no en Egipto como hubiera sido lógico. El juego en sí consiste en recoger un determinado número de piezas, que aparecen en la parte superior de la pantalla, evitando ser aplastado por las rocas que caen al explorar algunas zonas o por los propios objetos. Por si esta dificultad fuera poca, también existen serpientes, murciélagos y monos que siguen sus propios recorridos por la selva, pero que, al ser modificados por tu paso, se lanzarán sobre tu chepa a velocidades de espanto.

Las cocinas de Kyssandra constituyen el segundo mundo. En ellas, el chef Rockford debe recopilar manzanas que proporcionan la eterna juventud, severamente custodiadas por su dueño Overlord y sus secuaces. Entre estos se encuentran las naranjas que caen, las tostadas y los huevos que vuelan, etc.

El juego se desarrolla a través de cinco mundos diferentes, con cuatro niveles de dificultad cada uno de ellos

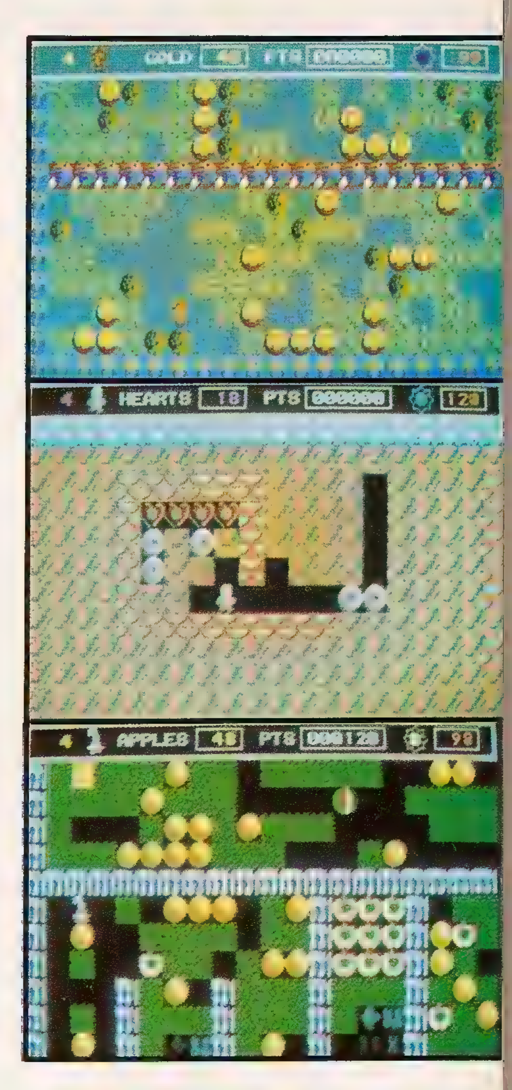
Cowboy Rockford prosigue sus aventuras, ahora en busca de El Dorado. Como encontrarlo no le va a ser fácil, Rockford se conforma con almacenar unas cuantas monedas indias doradas, aunque los indígenas no están muy de acuerdo , por lo que han dispuesto una serie de revólveres y tomahawks para que den buena cuenta de nuestro simpático protagonista y le lleven al cementerio más próximo, Boot Hill.

El cuarto mundo tiene como escenario el espacio, donde un Rockford astronauta debe esquivar cohetes, estrellas y cometas, mientras que recoge soles.

Por último, el doctor Rockford-Frankenstein tiene problemas de escasez de corazones en su almacén particular, por lo que se lanza a la caza y captura de estos vitales órganos. Pero algunos de sus clientes menos afortunados han decidido intentar ponerle ciertos impedimentos. Así, un esqueleto bailarín intentará bloquearle el paso continuamente, una calavera intentará que Rockford se una al gremio de los sin carne, o la criatura de Frankenstein que quiere decirle buenos días de una forma bastante peculiar a su creador.

Además de todos los habitantes habituales de estos mundos hay otros especiales que aparecen esporádicamente en ellos. Como por ejemplo las gotas de sangre en el último mundo, que sirven para apagar unas llamas que aparecen al abrir un grifo. O las serpientes que al tocar con su cabeza algún obstáculo lo convierten en la pieza a recolectar en esa fase, aunque también puede hacer lo inverso y transformar en obstáculo una pieza. También hay que tener en cuenta que en algunas fases si lanzamos una piedra contra alguno de los muros, éstas se pueden convertir en tesoros.

Para prevenir que quedemos atrapados sin salida en alguna ocasión, hay una tecla «suicidio», por llamarlo de alguna manera, con la que perderemos una vida y reiniciaremos la búsqueda desde el punto de salida.





COMECOCO LOCO

MAD MIX GAME

Productora: **TOPO SOFT**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Mad es el nieto del legendario MAD ELDER, famoso por su pericia demostrada en la exterminación de los molestos fantasmas merodeadores de las casas. Pero estos son otros tiempos, y como herencia Mad ha obtenido un apacible y tranquilo pueblo. Pero la tranquilidad acabó el día en que los fantasmas volvieron a recorrer las laberínticas calle de su pueblo, sembrando el terror allá por donde pasaban... Mad vió la oportunidad para romper la monotonía y convertirse en un héroe.

Nuestra misión es conducir a Mad en su atrevida aventura a través de 15 trepidantes fases, en las cuales nos toparemos con mil y un peligros, y en las que necesitaremos de todo nuestro temple y coraje para que el pobrecito de MAD no acabe fulminado.

En la aventura contaremos con la facilidad de Mad para adoptar formas diferentes, y así nos encontramos con:

COMECOCOS: Es el estado normal. Con él podemos movernos por todo el laberinto sin ninguna restricción, comiéndonos las bolas que lo componen.

COMECOCOS «MOSQUEAO»: Cada vez que se coma uno de los íconos identificados como un comecocos con la boca abierta adoptará esta forma, con la cual podrá comerse a todos los fantasmas que se le aproximen. ¡Lástima que su duración esté restringida!.

HIPOPODOSO: Cuando coma el ícono que representa la cara de un hipopótamo adquirirá la forma de éste, y se podrá mover a gusto por el laberinto «pisando» a sus enemigos. El defecto es su corta duración, y que mientras esté en este estado no podrá comerse ninguna bola.

EXCAVATÓFONO: Al coger su ícono correspondiente MAD tomará la forma de una excavadora. Con esta forma podremos levantar la bolas que el «repugnantoso» se ha encargado de hundir en el suelo.

COCONAVE: Es una especie de avión de combate sobre raíles. Adoptaremos esta forma al introducirnos por los raíles. Con él podremos movernos en dos direcciones, y podremos disparar a nuestros enemigos.

COCOTANQUE: Es similar a la coconave, pero con forma de tanque. Sólo se puede mover en una dirección, pero puede disparar en dos.

Y ahora daremos un repaso a los enemigos contra los que nos enfrentaremos:

PELMAZOIDES: Son los ya clásicos fantasmitas. Se encuentran en todos los niveles. Los demás enemigos aparecen sólo en determinadas fases, pero éstos siempre.

MARICOCO: Es una mariquita que se recorre los niveles reponiendo las bolas que vamos quitando. Es inofensiva para nosotros.

REPUGNANTOSO: Es de los más peligrosos. Se dedica a pisotear y hundir las bolas que se va encontrando, obligándonos a usar el excavatófono.

«Mad Mix» es la versión renovada del legendario comecocos, personaje mítico en el mundo de los videojuegos.

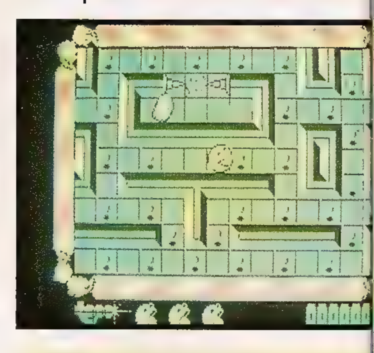
Tras este corto periplo por la fauna, nos falta hablar de los objetos:

AUTOCOCOS: Son casillas con flechas que nos obligan a seguir direcciones.

TRAMPILLAS: Son portezuelas en forma de «L» que sólo nos dejarán pasar en una dirección.

ICONOS: Hay de varios tipos. Nos cambiarán de forma.

Quince niveles repletos de peligros y bolas a devorar esperan a MAD...



CARGADOR

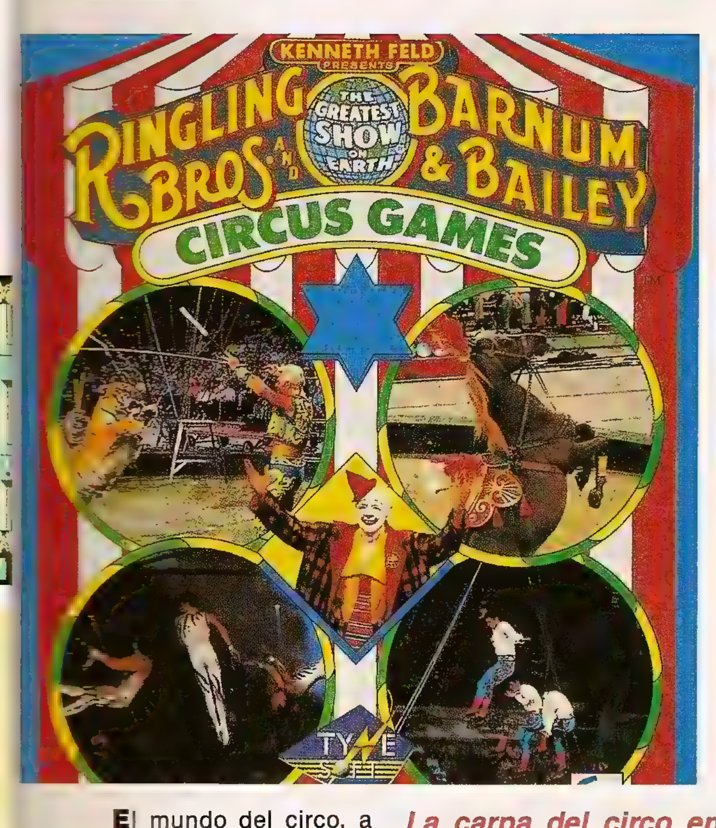
```
10 ' CARGADOR PARA EL MADMIX GAME (VERSION PC)
20 ' ***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 CLS:DIM M(200)
40 INPUT "¿Quires vidas infinitas (s/n)";Q$
50 IF Q$="s" OR Q$="S" THEN N=3:GOTO 70
60 NV=1:INPUT "¿Cuántas vidas al comenzar";N:
70 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 100
80 M (A)=C:A=A+1
90 GOTO 70
100 IF S<> 13779 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!
:END
110 M (73)=N:IF NV=1 THEN GOSUB 200
120 FOR T=0 TO A:C$=C$+CHR$(M(T)):NEXT T
130 PRINT:PRINT "Introduce el disco donde quiere
 grabar el cargador en la unida
d por defecto    y pulsa una tecla"
140 IF INKEY$="" THEN 140
150 OPEN "madmix.com" FOR OUTPUT AS #1
160 PRINT #1,C$
170 CLOSE 1
180 PRINT:PRINT "Creado el fichero MADMIX.COM, c
rgalo antes del juego para disf
rutar de las     ventajas."
190 END
200 M (74)=144:M(75)=144:M(76)=144:M(77)=144:M(8
)=144:M(81)=144:M(82)=144:M(83)
=144:RETURN
210 DATA  14,31,184,26,53,205,33,137,30,118,1
220 DATA  140,6,120,1,250,184,0,0,142,216,199
230 DATA  6,104,0,46,1,140,14,106,0,251,180
240 DATA  9,14,31,186,126,1,205,33,186,0,2
250 DATA  205,39,46,163,122,1,46,137,30,124,1
260 DATA  88,91,83,80,30,142,219,128,62,247,1
270 DATA  255,117,38,198,6,22,1,3,199,6,247
280 DATA  1,144,144,199,6,249,1,144,144,250,184
290 DATA  0,0,142,216,46,161,118,1,163,104,0
300 DATA  46,161,120,1,163,106,0,251,31,46,161
310 DATA  122,1,46,139,30,124,1,234,0,0,0
320 DATA  0,0,0,0,0,67,97,114,103,97,32
330 DATA  97,104,111,114,97,32,101,108,32,77,65
340 DATA  68,77,73,88,32,71,65,77,69,10,13
350 DATA  40,67,41,32,74,46,83,46,70,46,36,-1
```



MÁS DIFÍCIL TODAVÍA

CIRCUS GAMES

Productora: **TYNESOFT**
Distribuidor: **SYSTEM 4**
Precio: **2.450 ptas.**
Tarjeta gráfica:



El mundo del circo, a pesar de sus innatas condiciones para convertirse en tema central de un video-juego, había pasado injustamente inadvertido para las compañías de software hasta que Tynesoft lanzó este «Circus Games», un completo compendio de cuatro de las más populares atracciones circenses de las que en esta ocasión vamos a convertirnos en protagonistas. Nuestra misión a lo largo del juego va a consistir justamente en convertirnos en artistas de circo y llevar a cabo con la mayor perfección que nos sea posible las diferentes pruebas con que nos vamos a enfrentar.

Las cuatro atracciones que vamos a desarrollar en la pista de «Circus Games» son, por este orden, la cuerda floja, el trapecio, el carrusel de caballos y la doma de tigres. Al principio del juego deberemos seleccionar previamente en los menús, que con este fin aparecen, el número de jugadores que van a participar, el nivel de dificultad de entre los cuatro existentes, y por último si vamos a practicar alguna prueba en concreto o si vamos a pasar a competir directamente en las cuatro atracciones.

La carpa del circo en el salón de tu casa: domadores, trapecistas, equilibristas y malabaristas.

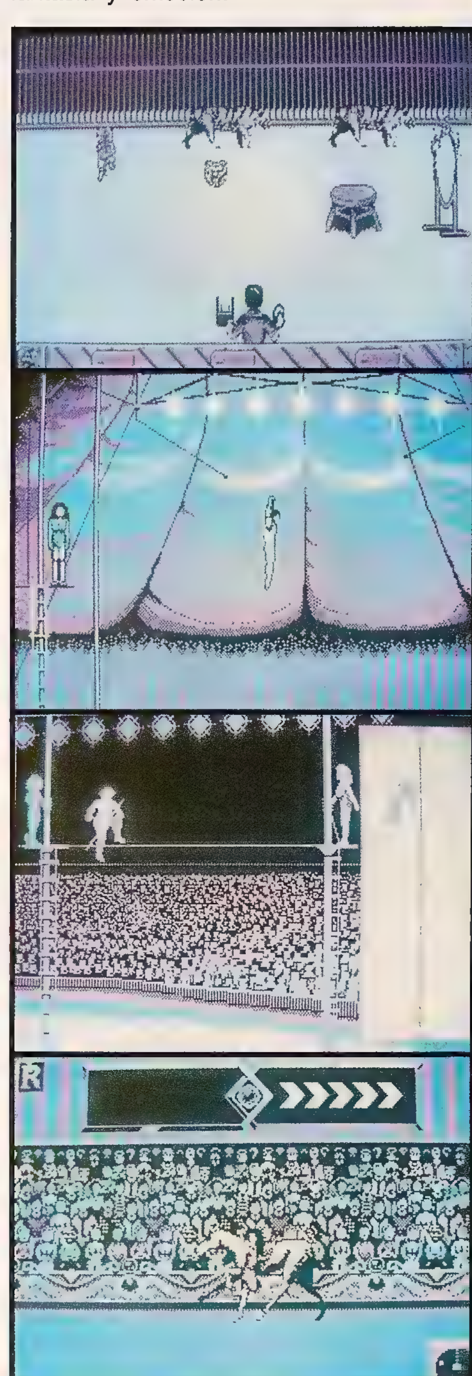
En la cuerda floja, situada a una, más que respetable, altura sobre el suelo y sin ningún tipo de red, nuestra misión consistirá en cruzarla hacia uno y otro lado realizando además en el trayecto todas las acrobacias de que seamos capaces, como mortales o giros de 180 grados. Por último, y para rizar el rizo, deberemos repetir estas mismas hazañas solo que esta vez montados en un monociclo.

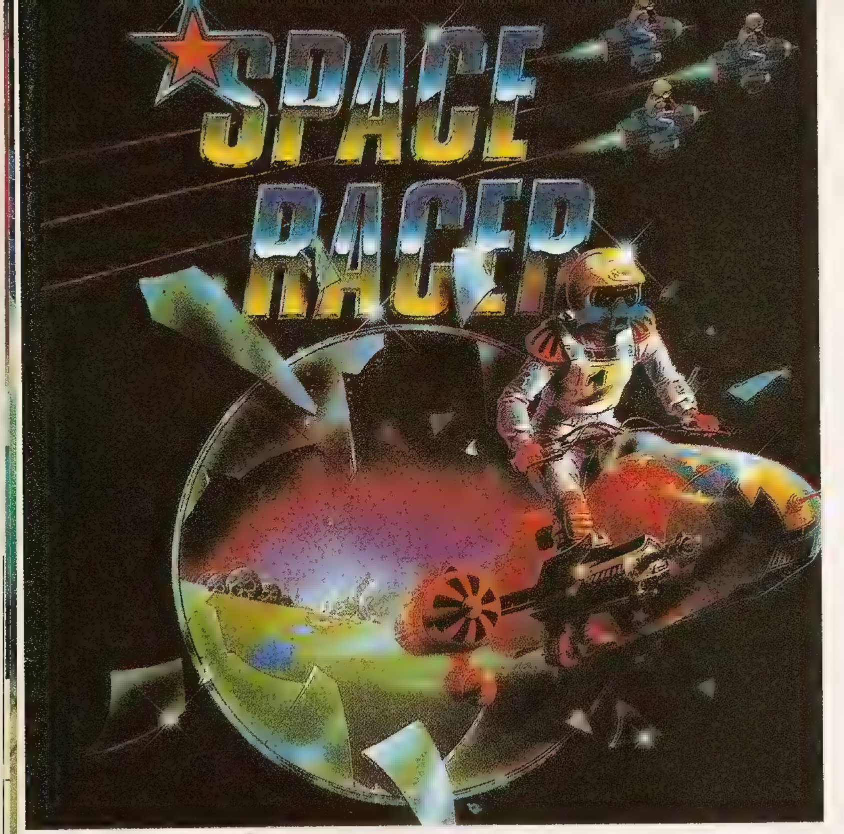
En el trapecio, la siguiente de las cuatro pruebas, nuestra misión consiste en lograr que el jurado nos otorgue la máxima puntuación, para lo cual deberemos realizar el mayor número de acrobacias y cambios de uno a otro trapecio; obviamente cuanto más complejas sean las acrobacias que realicemos, mayor será también la puntuación que obtengamos llevándose en este sentido la palma el triple salto mortal, el mayor desafío para cualquier trapecista. También hay que destacar que algunos errores, como las caídas, nos restarán puntuación a nuestro total.

Prácticamente esto mismo es lo que deberemos hacer a los lomos del caballo que cabalga dando vueltas a la pista en la tercera atracción, si bien existen algunas piruetas características de esta prueba como saltar a uno y otro lado del caballo o cabalgar y descabalgar repetidamente.

Por último , la doma del tigre, sin duda la prueba más complicada de las cuatro, ya que nuestra misión consiste en intentar que varios de estos felinos realicen diferentes habilidades como tumbarse, sentarse, pasar a través de un tubo e incluso saltar a traves de un aro de fuego. Para ello disponemos únicamente de la ayuda de un látigo y una silla, con los que deberemos instar a los tigres a que realicen las diferentes acciones, cuidando eso sí de no irritarles en exceso, pues de lo contrario nos atacarán sin dudarlo.

Ahora que el circo parece volver a convertirse en el mayor espectáculo del mundo, esta es una buena oportunidad para disfrutar cómodamente de toda su fantasía y emoción.

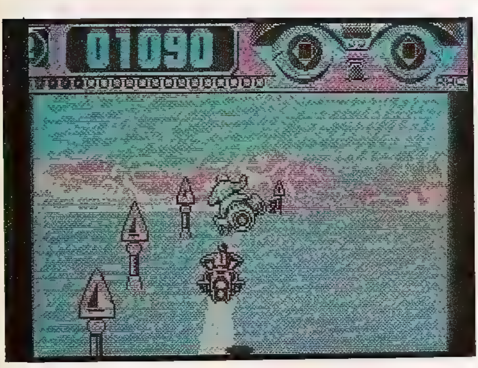




CARRERA FUTURISTA

SPACE RACER

Productora: **LORICIELS**
Distribuidor: **PROEIN**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica: ◐/◐



Algún sabio dijo en su momento que la historia se repite y, con este programa de Loriciels, la cosa se convierte en realidad. Al igual que en la antigua Roma, en que la gente estaba sedienta de sangre, en el año 2132 la humanidad había alcanzado tal grado de aburrimiento que sólo las violentas carreras espaciales provocaban cierto interés.

Los premios para el ganador eran millonarios, pero éste debía ser único, ya que los demás competidores deberían «desaparecer» en el transcurso de la carrera, y no precisamente por métodos mágicos.

Tú debes tomar el papel de uno de estos corredores y eliminar a todos tus contrincantes para alcanzar la meta en solitario. El recorrido está marcado por una línea discontinua y, aunque la movilidad es total, el alejarse tanto lateralmente como en altura de ella significa una pérdida de energía. Esta puede ser recuperada disparando sobre unas bolas azules que aparecen periódicamente en pantalla. Además de este pequeño inconveniente, existen otros en forma de postes y rocas, que suelen ponerse en medio en los momentos más oportunos con el consecuente desastre inmediato en forma de desintegración.

Vencer o morir; no hay más opciones.



EL TANQUE EN EL LABERINTO

MGT

Productora: **LORICIELS**
Distribuidor: **PROEIN**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica: ◐/◐

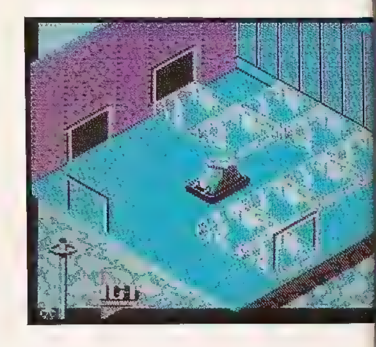


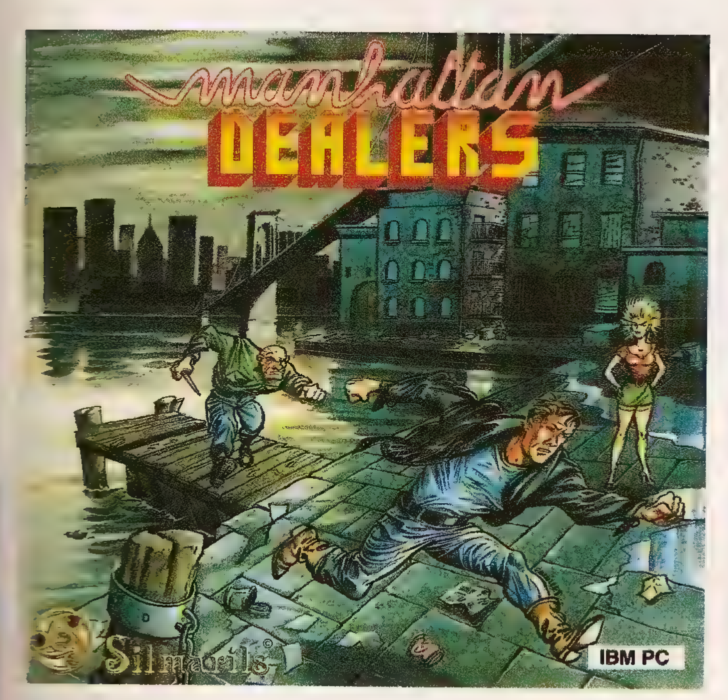
En programas como este es donde el comentador de juegos tiene que poner a prueba su capacidad de inventiva. Y es que hemos visto carátulas parcas e instrucciones escuetas, pero como las que acompañan a este MGT de Loriciels, ninguna.

Así pues, no nos hagáis mucho caso, pero el argumento de este «MGT» podría ser lo siguiente: te encuentras a los mandos de un tanque termopropulsado que, paradójicamente y tras haber tenido lugar una catársis molecular de los ectoplasmas monocromáticos, ha ido a ionizarse precisamente en pleno cogollo de una planta de congelación de aves de corral.

Tu misión, como general del FULIPOPO, (FUerzas de LIberación de POllos y POllitos) es llegar al centro de regeneración de hielo frígido, y conseguir que se vuelva a implantar la temperatura ambiental de 25 grados centígrados a la sombra en todo el centro de incubación.

Bromas aparte, hemos de confesaros que no tenemos ni idea de qué va este juego, y tan solo os podemos decir que , efectivamente, controlas un tanque que se mueve por unos escenarios un tanto extraños en los que las sorpresas están a la orden del día: de pronto entras en una habitacíon y te mueres, disparas contra una puerta y te mueres, se te acerca, como de soslayo, una barra metálica que te roza y te mueres... en fin, que suponemos que el objetivo consiste, «simplemente», en sobrevivir. (los que lo consigan, no duden en marcar el 7347012 y contarnos el secreto).





Harry debía acabar como fuera con una peligrosa organización de maleantes de Manhattan

ENTRE PUÑOS ANDA EL JUEGO

MANHATTAN DEALERS

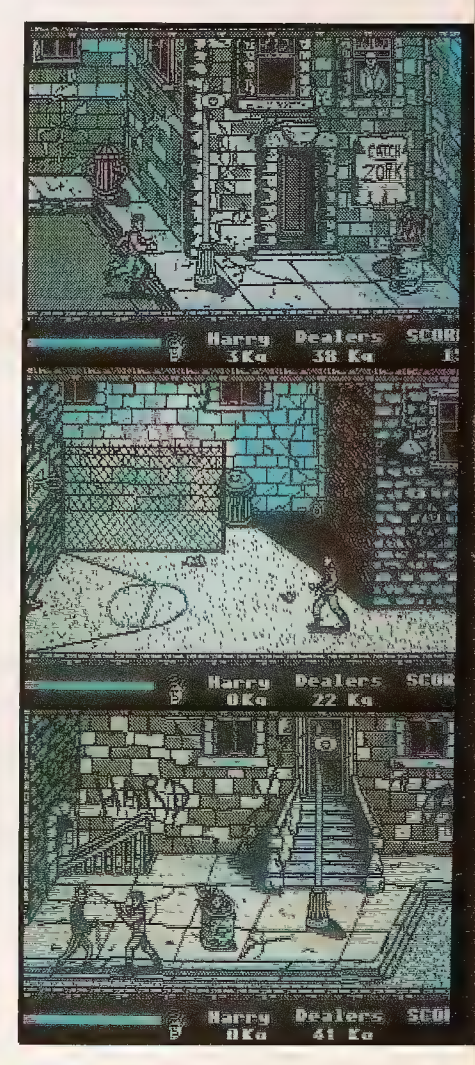
Productora: **SILMARILS**
Distribuidor: **PROEIN**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica: ◐/◐

Son aproximadamente las ocho; como viene siendo habitual el domingo ha transcurrido sin que ningún acontecimiento importante perturbe mi paz. Desde que me han obligado a tomarme unas vacaciones forzosas, mi vida es un auténtico aburrimiento. Yo, que he pasado cientos de horas pateando las calles, siguiéndole la pista a los más peligrosos asesinos, ahora me veo recluido en mi casa porque las altas esferas no comprenden mis métodos. Ellos reconocen que los resultados fueron inmejorables, pero, sin embargo, todos quieren ahora olvidarse de mi presencia, tal vez sé demasiado o simplemente les recuerdo épocas pasadas en las que nadie podía pasear tranquilamente por las calles de Manhattan. Perdón, ¡dónde tendré la cabeza!, olvide presentarme, mi nombre es Harry Callahan, pero hasta hace muy poco era simplemente el Inspector Harry. Cuando me encargaron acabar con la organización «Manhattan Dealers» jamás pensé que aceptar y resolver el caso implicaría firmar mi jubilación anticipada. Pero, será mejor que empiece desde el principio; esto fue lo que ocurrío.

Una mañana el comisario jefe me llamó a su despacho y me explicó la situación. Las elecciones estaban a la vuelta de la esquina y el alcalde temía no volver a ganar si antes no conseguíamos limpiar las calles de Manhattan. Una peligrosa organización internacional de traficantes había conseguido hacerse con el mercado de la droga, su posición como monopolio era tan fuerte que toda la ciudad dormía bajo la amenaza de nuevas muertes. Incluso el propio alcalde había recibido notificaciones en las que «amablemente» le invitaban a colaborar, si quería continuar en su puesto.

La situación era completamente insostenible y nosotros, una vez más, debíamos resolver el problema. Pocos datos teníamos sobre la banda y salvo un par de pequeños enlaces, poco sabíamos sobre cómo actuaban. El abatimiento era patente en el rostro del comisario, debía desmantelar la organización, sin contar con ninguna ayuda externa; las posibilidades de éxito eran mínimas. Me miró fijamente a los ojos cuando le interrogué sobre cuántos hombres podían acompañarme. Tras una gélida pausa me dijo: Harry, confio en tí, tienes un historial intachable y sólo tú eres capaz de acabar con ellos; sin embargo estarás tú solo, ellos no pueden sospechar que estamos tras su pista, huirían y regresarían a los pocos meses con más refuerzos; lo menos que puedo ofrecerte es mi apoyo y que sepas que todo lo que hagas estará bien hecho, tienes carta blanca Harry, ¡acaba con esos asesinos!

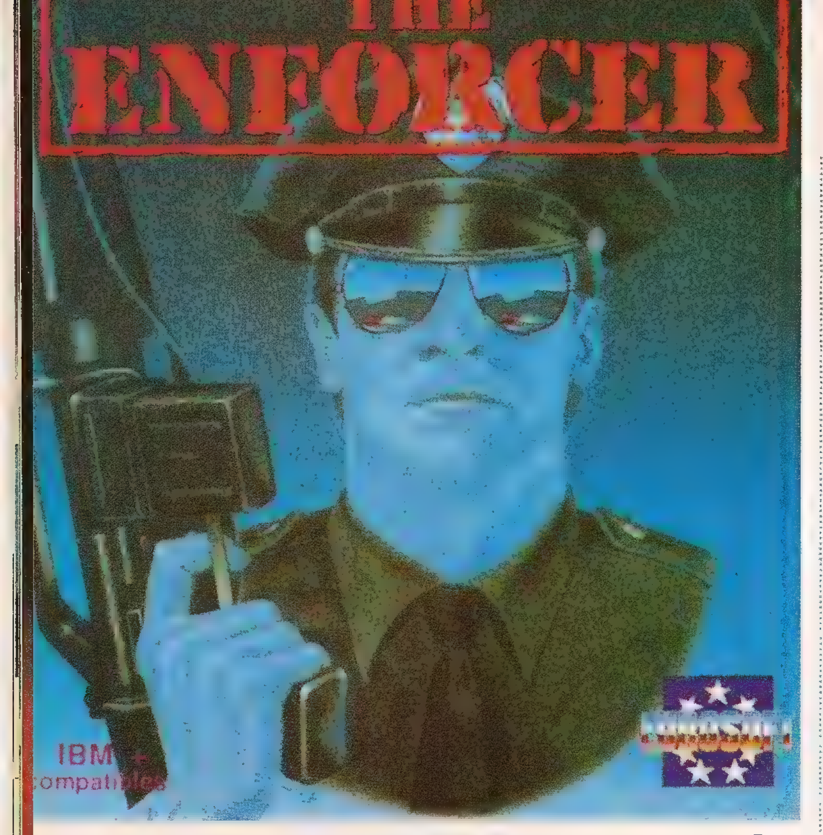
En mi opinión sólo había una forma de destruirles, debía jugar en su propio terreno y con sus mismas armas. Comencé pues por el principio, las calles tenían la clave. Recorrí cada centímetro de acera, observando y luchando a brazo partido contra todos los maleantes que pudieran darme información y poco a poco fui avanzando en mi investigación hasta llegar a las altas esferas de la organización. El final de la historia podéis fácilmente adivinarlo, mis brazos son fuertes y me mantengo en buena forma física y esos mequetrefes disfrazados de valientes, no pudieron acabar conmigo; pero algo me dice que no llegué al centro de la organización, de lo contrario no me vería como me veo, apartado del mundo. Tal vez sea el momento de retomar la investigación dónde pensé que había concluido. Pero esta vez, no iré sólo, será preciso reclutar voluntarios ¿Hay alguien dispuesto a echarme una mano?





* Monitor Opcional

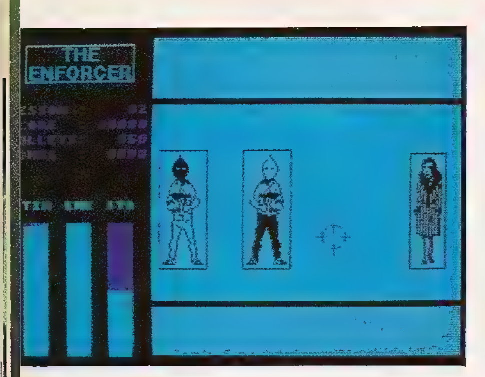

CLAIR - PC
LUCION
Más de 1.000.000 de usuarios Sinclair en España nos han animado a hacer la Revolución: el nuevo Sinclair PC. Un fantástico equipo que, a la vez, es un potente ordenador profesional compatible y un alucinante ordenador de juegos de 16 bits.
Un auténtico bombazo que abre las puertas de la informática profesional a los usuarios Sinclair, por sólo 79.900 pesetas: un precio tan increíble como sus características:
— Memoria de 512 Kbs. ampliable. — Adaptador en Pantalla totalmente compatible con CGA (TV-Monitor) y MDA (sólo el monitor)
— Puerto de Impresora paralelo centronics. — Teclado de 102/101 teclas Tipo AT. — Disquetera sencilla de 3 1/2 y 720 Kbs
— Conector de expansión para disquetera externa de 5 1/2 y 320 Kbs — Ratón de dos pulsadores con puerto dedicado
— Conector para co-procesador 8087 matemático. — Dos conectores de expansión compatibles IBM
Y además incluye los siguientes programas:
— Software operativo MS-DOS 3.3. — Lenguaje de programación GW-Basic.
— Gem 3 Desktop, calculadora y reloj y Manuales del usuario de gran sencillez
sinclair -PC



ACADEMIA DE POLICÍA

THE ENFORCER

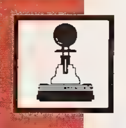
Productora: **EUROSOFT**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **1.990 ptas.**
Tarjeta gráfica:



Tengamos o no vocación de convertirnos en agentes del orden, lo cierto es que este juego de Eurosoft nos va a trasladar a una academia de policía, donde nuestras condiciones para ingresar en este cuerpo van a ser puestas a dura prueba a traves de varios tests de aptitud.

El primero de ellos medirá tanto nuestra rapidez de reflejos como nuestros conocimientos sobre armamento, ya que consiste básicamente en lo siguiente: cuatro armas cortas han sido divididas cada una en tres fragmentos, y estos se encuentran alineados sin ningún tipo de orden en pantalla. Como si de un puzzle se tratara, tendremos que intentar ir encajando los diferentes fragnmentos hasta que consigamos formar una de las cuatro armas, pero todo ello teniendo en cuenta que desde la parte superior de la pantalla caerán incesantemente balas, que en caso de tocar algún fragmento lo harán desaparecer. Así pues, deberemos ser rápidos, o de lo contrario nuestra primera prueba será también nuestro primer fracaso. Si conseguimos formar un arma, se nos recompensará con munición extra para las siguientes pruebas.

Éstas consisten fundamentalmente en pruebas de precisión y rapidez de disparo. Si cometemos demasiados errores, no nos admitirán en la academia.



MISIÓN SUICIDA

SIDEWINDER

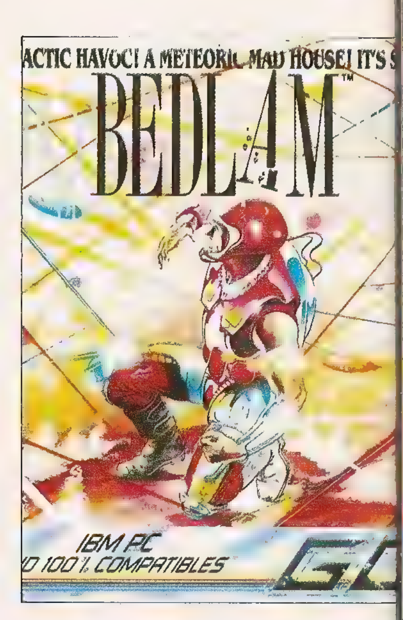
Productora: **MASTERTRONIC**
Distribuidor: **DRO SOFT**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

La gigantesca nave Star Killer (Estrella Asesina), el crucero insignia de la Federación, se aproxima lenta pero inexorablemente a nuestro sistema solar. ¿Sus intenciones?. Bien, si se hace un breve repaso de los últimos siglos de historia de la galaxia (estamos en pleno año 3999), las conclusiones son fáciles de obtener: la Federación ha arrasado o invadido un cincuenta por ciento de los diferentes sistemas solares habitados.

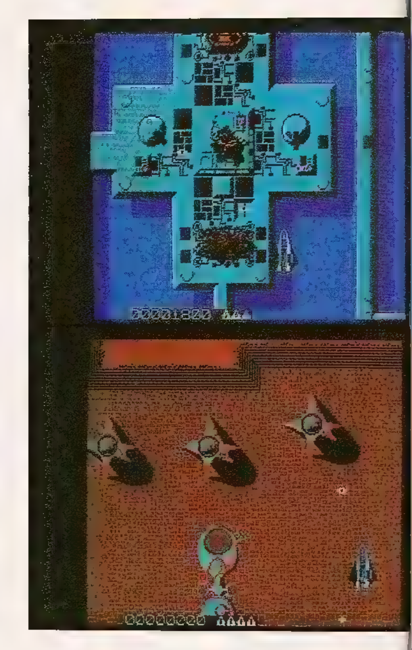
El secreto del éxito de sus ejercitos reside en la utilización de sistemas ultra-secretos que hacen que sus naves sean auténticas máquinas de sembrar la muerte, prácticamente inexpugnables a cualquier ataque.

Los científicos de nuestro sistema solar, tras semanas de estudio y observación de la gran Star Killer, han llegado por fin a una conclusión: tan sólo existe un único punto vulnerable dentro de la vasta extensión de la nave; su reactor principal, el sistema encargado de suministrar energía al implacable monstruo mecánico. Si el reactor es destruido, la Star Killer quedará convertida en un gigante de metal inerte, fácilmente destruible por cualquier cañón láser de larga distancia.

La mala noticia para ti es que el único sistema apropiado para destruir el reactor es sobrevolar a bordo de un pequeño caza espacial las diferentes zonas en que la gran nave está dividida, destruyendo sus defensas y cazas guardianes, y esquivando los disparos que éstos nos lanzarán. A lo largo de la misión



podremos recoger píldoras que nos facilitarán ventajas como mayor rapidez de disparo o inmunidad, pero ni tan siquiera eso conseguirá que nuestra tarea deje de ser... una misión suicida.



COMBATE ESPACIAL

BEDLAM

Productora: **GO!**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Había pasado casi un año desde que ingresaste en la Real Academia de Pilotos del Imperio Estelar. Tu objetivo era hacerte un sitio entre los millones de aspirantes venidos desde todos los lugares del Universo dispuestos a enfundarse la clásica casaca verde de piloto imperial.

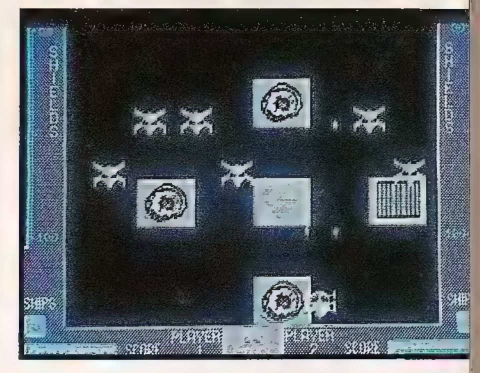
Sin embargo, lo más difícil viene ahora: después de un año de clases teóricas viene el examen práctico, en el que deberás pilotar un caza imperial pc-12 y pasar el examen, empeño en el que pierden la vida la mayoría de los aspirantes...

Como se deduce del argumento de Bedlam, éste es un arcade en el que deberemos intentar recorrer y superar 15 fases repletas de enemigos que nos pondrán muy difícil llegar al final del juego con las escasas cuatro vidas de que disponemos al iniciarse la partida.

Antes de comenzar a jugar, el programa nos ofrece la posibilidad de seleccionar uno o dos jugadores (cada uno en una partida diferente) o dos jugadores en la misma partida simultáneamente; otra de las opciones es empezar a jugar desde la fase en que nos quedamos en la anterior partida, opción que facilita en gran manera el poder ir avanzando y llegar a terminar el juego; por último, la posibilidad de redefinir el teclado es un detalle que se agradece.

En cuanto al juego en sí, la acción se desarrolla mediante un desplazamiento vertical de la pantalla por donde van apareciendo las naves enemigas en sucesivas oleadas, así como las estructuras fijas, cuyos disparos también acabarán con nuestras vidas. En algunas fases, como la cuarta, aparecerá un gran monstruo que será el último escollo antes de pasar de nivel. Como ayuda, al destruir algunas plataformas aparecerá bien un escudo, bien un corazón. El primero nos proporciona inmunidad durante unos segundos, y el corazón, una vida extra.





DISPARA A MATAR

FIRE «N» FORGET

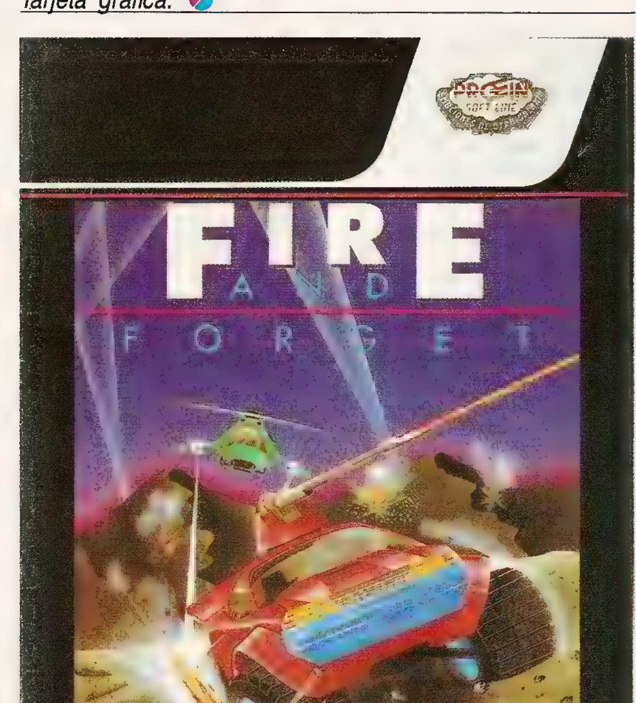
Productora: **TITUS**
Distribuidor: **PROEIN**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

La situación mundial es caótica. Las guerras locales son cada vez más numerosas y amenazan con convertirse en una auténtica guerra mundial. El gobierno, en una situación límite, ha agrupado a los cerebros más brillantes del país y ha construido el «Thunder Master», híbrido entre automóvil y tanque dotado de los ingenios más avanzados, las armas más potentes y los materiales más resistentes.

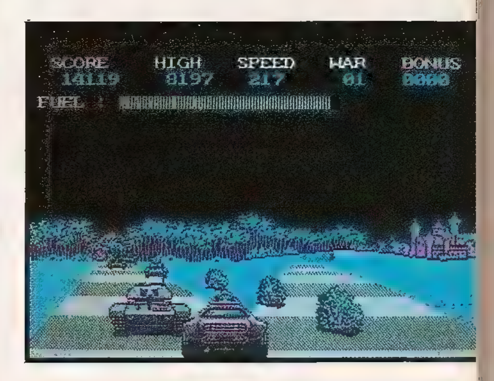
El objetivo, poner fin a los conflictos que, repartidos por todo el globo, amenazan con acabar con nuestro planeta. El método, pilotar el «Thunder Master» por los territoros enemigos e ir destruyendo sus unidades.

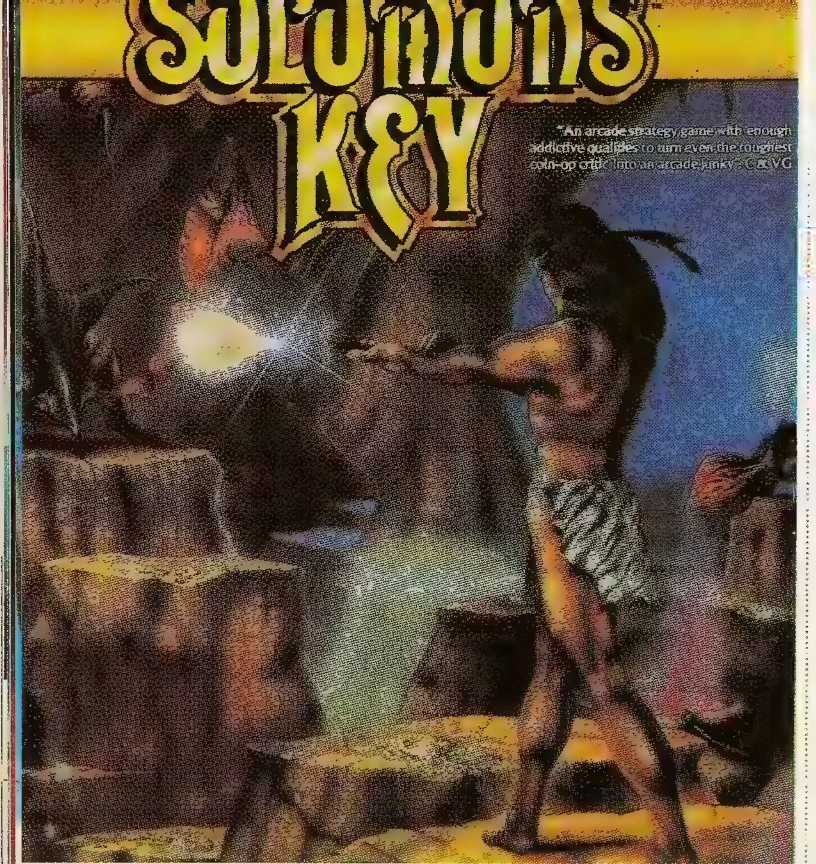
Al comienzo del juego, podremos elegir el escenario donde comenzar la aventura. Las posibilidades son las siguientes: Centroamérica, Africa del Norte, Africa del Sur, Península Arábiga, China y América del Norte.

También tenemos tres niveles de dificultad y la opción de uno o dos jugadores.



En el juego en sí, pilotamos el «Tanquemóvil» a lo largo de unas carreteras pobladas de enemigos, de los que podemos distinguir cuatro tipos: minas de varias clases y tamaños, helicópteros, tanques y bunkers. Su contacto y sus disparos provocarán una disminución en el nivel de gasolina y en el momento en que se agote habremos fracasado y la partida dará fin.

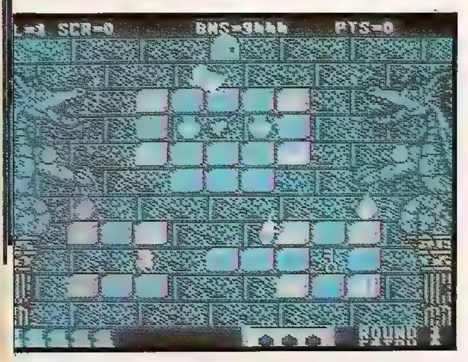




¿DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES?

SOLOMONS'S KEY

Productora: **TECMO-PROBE**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:



Solomon's Key nos propone adentrarnos en el castillo del Rey Salomón e intentar hacernos con su mítico tesoro, escondido en lo más recóndito de esta fortaleza.

Solomon's Key es un arcade al que se le ha añadido unas dosis de estrategia; es decir, nos encontramos ante un programa en que lo que prima es nuestra habilidad manejando las teclas (o el joystick) para controlar a nuestro personaje, pero con la adición de tener que pensar antes cada movimiento que realicemos.

El juego consiste en ir recorriendo las sucesivas habitaciones del castillo. Cada habitación tiene una pesada puerta de hierro que sólo puede ser abierta con su correspondiente llave. Tanto una como otra se hallan en algún lugar de la pantalla y, como es lógico, nuestro objetivo es conseguir hacernos con la llave para posteriormente llegar hasta la puerta, abrirla y pasar al siguiente nivel.

Para ello, veremos una serie de bloques de piedra distribuidos por toda la habitación. Haciendo uso de estos bloques y de nuestra inteligencia, deberemos ir solucionando el juego.



MAESTRO EN ARTES MARCIALES

NINJA

Productora: **MASTERTRONIC**
Distribuidor: **DRO**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

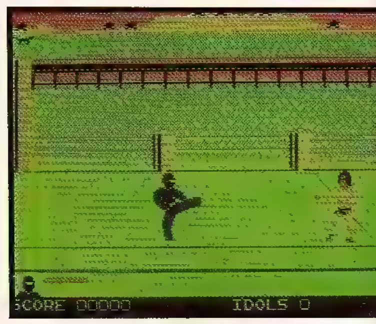
Tambo Machi era una ciudad del Japón que vivía en paz y armonía hasta que hace algunos años apareció un tirano que se hizo dueño de la ciudad y se apropió de todas las pertenencias y cosechas. Entre estas pertenencias estaban los «Siete Idolos de Jade», adorados por los habitantes de esta ciudad debido a sus poderes mágicos. Tú eres el elegido para entrar en la fortaleza de Akuma, que así se llama el tirano, y recuperar los ídolos.

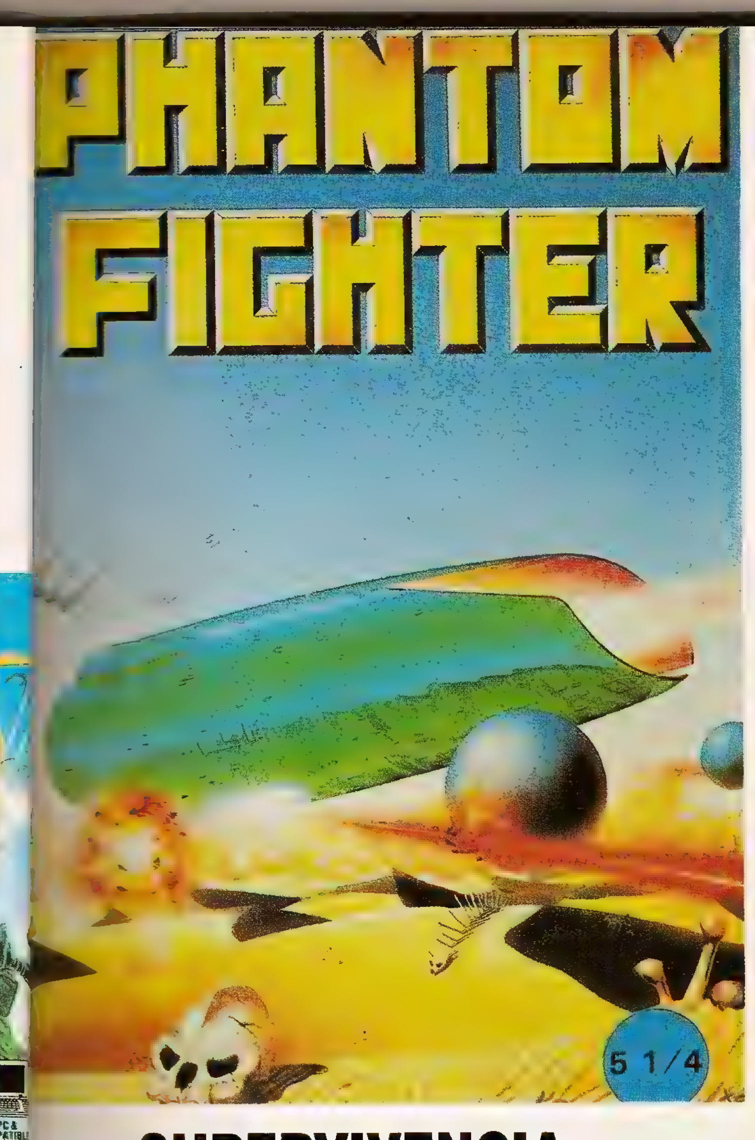
Bajo este argumento se esconde un programa de artes marciales, en el que deberemos ir deshaciéndonos de los sicarios de Akuma que defienden la fortaleza a la vez que vamos recogiendo los preciados dioses de jade. El programa se desarrolla en una serie de pantallas que representan las diferentes habitaciones del Shijo (nombre de la fortaleza de Akuma). Esta fortificación posee varios niveles y cada uno varias salas, identificadas por nombres típicos del lugar como pueden ser Takimikura, Zashikigura, Shuo Entrance, etc. Para desplazarse a lo ancho de cada nivel basta con llegar al extremo de la pantalla, momento en el que ésta cambiará; sin embargo, para subir o bajar de piso deberemos colocarnos en la vertical de las trampillas y pulsar la tecla correspondiente a la dirección en la que deseemos ir.

En algunas habitaciones encontraremos los ídolos que serán recogidos automáticamente. El séptimo y último ídolo se halla en la parte más elevada del Shijo, al cual podremos acceder si anteriormente hemos recogido los seis ídolos restantes. Una vez recogidos todos los fetiches deberemos volver a la entrada del Shijo, momento en que la población de Tambo Machi quedará liberada.

Por otra parte, en las salas también nos encontraremos con los guardianes de la mansión, que son de tres clases: karatekas, judokas y ninjas. La lucha nos reportará puntos, pero sus golpes reducirán nuestro nivel de energía.







Al eliminar algunas oleadas de enemigos obtendremos algunos «extras», como velocidad de disparo, armas inteligentes...

SUPERVIVENCIA

PHANTOM FIGHTER

Productora: **EMERALD SOFTWARE**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

La superpoblación del planeta era un mal de consecuencias previsibles desde hacía algunos siglos. Sin embargo, nadie fue capaz de poner remedio a este problema y cuando quisimos darnos cuenta ya era demasiado tarde. Hambre, epidemias, guerras, pillaje y asesinatos estaban a la orden del día...

Un grupo de científicos que todavía conservábamos los ideales intactos en nuestro corazón conseguimos apoderarnos de una nave hiperespacial y poner rumbo a las estrellas, en un intento de colonización de la galaxia que pudiera perpetuar la raza humana. Las vicisitudes y aventuras que corrimos no cabrían en centenares y centenares de volúmenes; sólo decir que hubo de todo: planetas acogedores, otros no tanto, con civilizaciones, especies inteligentes de todo tipo, amigables, violentos...

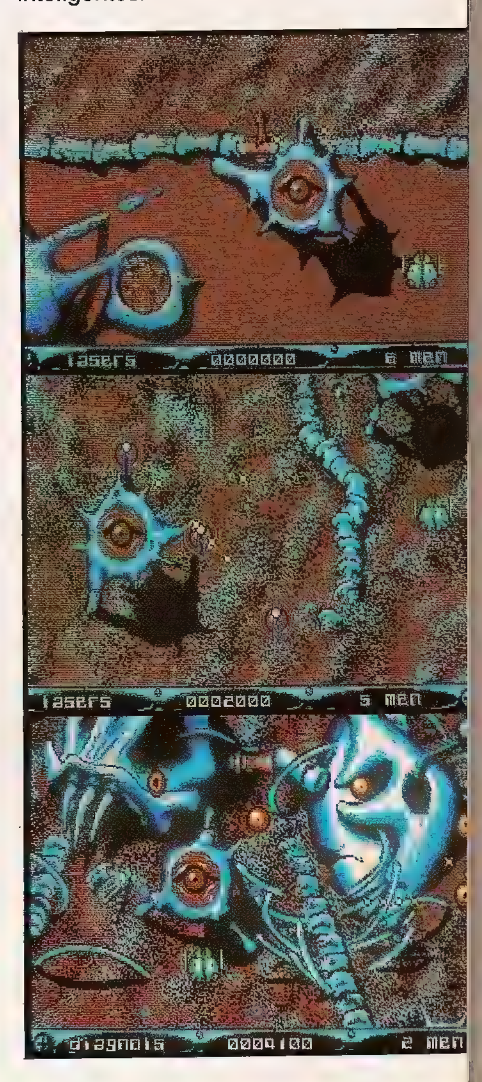
Ahora nos encontramos en Kortran, un planeta muy parecido a la Tierra. A excepción de unas cuantas especies animales de rango inferior, el planeta parecía vacío y desprovisto de vitalidad y dinamismo, pues la mayoría de los seres vivos eran plantas y especies vegetales de múltiples formas y colores.

Pero las apariencias engañan y los primeros atisbos de que la realidad no era tal como nosotros la habíamos apreciado fue la pérdida de dos expediciones que se habían adentrado en las zonas desérticas del planeta, inexploradas hasta entonces. Ahora existen indicios claros de que en el desierto se esconde una raza de indígenas (quizá sean varias especies que cohabitan en las arenas) de elevado nivel tecnológico y un grado de violencia realmente alto. Nuestra única oportunidad de sobrevivir es mandar nuestra mejor nave, la «Phantom Fighter», a explorar estas tierras y acabar con las hordas enemigas.

Phantom Fighter es un clásico arcade espacial de scroll vertical compuesto de cinco fases, cada una de las cuales comprende seis pantallas diferentes. Estas cinco fases son: Tormenta de Arena, Volcán, Grieta, Superficie Lunar y Parásitos Alienígenas.

En estas cinco fases tendremos que ir recorriendo pantallas que nos muestran un suelo desértico, donde el viento mueve las dunas y los fósiles de especies extinguidas hace millones de años se entremezclan con ojos petrificados, testigos mudos de la batalla que allí se desarrolla; atravesaremos igualmente zonas de una vegetación extraña y desconocida, grutas y pasadizos intrincados...

Nuestra nave, especie de escarabajo con dos antenas, debe ir deshaciéndose de los múltiples enemigos que por todas partes de la pantalla van apareciendo, disparando y recorriendo la zona. Los hay de todo tipo: bolas, cápsulas, etc. Para ello deberemos hacer uso de nuestras armas. Hay un total de 11, del tipo del láser, bomba inteligente, satélite defensor y similares. Además, al eliminar a algunas oleadas de enemigos conseguiremos algunos «extras», como pueden ser láser más rápido, de efecto doble, sistema plasma, armas de disparo lateral o bombas inteligentes.



KÁRATE A DUO

DOUBLE DRAGON

Productora: **MELBOURNE HOUSE**
Distribuidor: **DRO SOFT**
Precio: **2.500 ptas.**
Tarjeta gráfica:

La ilusión de toda mi vida había sido ir a Estados Unidos para estudiar una carrera, hacer deporte y posteriormente quedarme a vivir allí durante el resto de mi vida. No es de extrañar, por tanto, que cuando terminé C.O.U. (con Matrícula de Honor, excepto en Dibujo) aceptara una beca para estudiar en la N.Y.U., o lo que es lo mismo, la Universidad de Nueva York.

Mi vida a partir de ese momento fue radicalmente distinta. Aun cuando echaba de menos mis cosas, mis amigos, mi idioma, mi casa, mi familia, etc., he de decir, en honor de la verdad, que me encantaba mi nuevo status. Aquí estaba haciendo lo que había hecho toda mi vida, quería seguir haciendo durante bastantes años más, y encima me apoyaban y me ayudaban, cosa que no ocurría en mi país. Bueno, ¿qué es eso que tanto me gusta hacer? Pues simplemente, estudiar y hacer deporte. Afortunadamente, me defiendo bastante bien en inglés, y aunque ya no soy el primero de la clase, estoy entre los mejores, y mis notas apenas han variado; en lo que respecta a los deportes, mejor aún: estoy en el equipo de fútbol, de soccer, de baloncesto y de volleyball de la



Facultad de Matemáticas, Sección de Ciencias de la Computación.

Sin embargo, una de las cosas en las que sí ha variado mi vida sustancialmente con mi llegada a Nueva York fue el conocer a Yi-Tang-Lao. Yi es descendiente de una de las dinastías más importantes de China, y es una karateka de primera línea, cinturón negro, quinto dan. Quizá por estar ambos alejados de nuestro entorno natural o simplemente por afinidad de caracteres, la verdad es que al poco tiempo éramos amigos y salíamos juntos. Lo maravilloso de este hecho, aparte de las obvias deducciones, es que me enseñó todas las técnicas del arte y deporte del kárate.

Precisamente la historia que me ocupa ahora empieza a fraguarse la tarde de un sábado en la que nos acercamos al cine a ver una película sentimental de las que tanto le gustan a Yi. Uno de mis principales defectos es el sueño, y dado que esa semana había tenido exámenes, acabé por dormirme en mitad de la película...

... para comprobar al despertarme que Yi no estaba ya a mi lado. Al principio creí que Yi se había enfadado por haberme quedado traspuesto en una película tan bonita (a juicio de Yi) como la que estábamos viendo, pero dado que conocía su carácter y su forma de ser, deduje que era imposible que hubiera tenido ese feo detalle conmigo.

Cabizbajo, tristón y taciturno cogí el camino de vuelta a la residencia. Una vez allí me acerqué al campus de las chicas y empecé a preguntar a diestro y siniestro, pero nadie sabía nada. Cada vez más preocupado, me dirigí incluso a la comisaría y pregunté. Nada de nada. Volví a mi habitación con el corazón en un puño y me metí en la cama. No pude dormir ni un rato siquiera. A la mañana siguiente repetí las mismas acciones que la tarde anterior, pero con idéntico resultado: negativo. Pedí en comisaría que dieran por desaparecida a Yi.

Sin embargo, pronto me enteraría de lo sucedido. No sé que le habría contado Yi a su familia, pero la cuestión es que recibí una conferencia desde China: eran sus padres. Lo que me contó me dejó de piedra: el padre de Yi, Soli-Li-Tao, era por lo visto uno de los hombres más ricos de China y su hija había sido secuestrada por una banda mafiosa del Bronx. El rescate que pedían eran de no sé cuantos millones de dólares (el estupor, la sorpresa, la lejanía entre los interlocutores y la incredulidad no me dejaron entender bien la cifra). Mayor fue mi sorpresa cuando me enteré que sólo tenía un día de plazo para entregar el dinero y que la única solución viable era que yo rescatara a su hija, aprovechando las enseñanzas recibidas en el tiempo que habíamos estado juntos.

Y aquí estoy, en una calle perdida de Nueva York, dispuesto a acabar con todos los macarras y guardaespaldas del mafioso, y con el único objetivo de recuperar a Yi sana y salva.

Los enemigos a los que, con tu ayuda, tendremos que enfrentarnos son los siguientes:

● **Karatekas.** Deberás demostrar quién es el mejor luchador de toda la ciudad. En lucha uno contra uno no debes tener mayores dificultades, pero ten cuidado porque en grupo te acorralan y pueden darte más de un disgusto.

● **Lanzadores de cuchillo**. Difíciles y peligrosos, nos contentaremos con saber que no aparecen en la primera fase.

● **Chicas**. No te dejes engañar por su aspecto. Poseen un látigo bastante dañino. Aprovecha para quitárselo y utilizarlo en tu provecho.

● **Gigantes**. Si eres incapaz de imaginarte una mezcla entre Schwazennegger y Stallone, está es tu oportunidad de contemplarlo. Fuerte, astuto y realmente difícil de acabar con él. A veces aparecen por parejas, con lo cual la «diversión» está asegurada.

● **Lanzadores de barriles y rocas**. Evitar los barriles y las rocas para posteriormente acabar con ellos. También podremos utilizar estos objetos con sólo recogerlos.

«Double Dragon» alcanza sus mayores grados de diversión cuando es jugado simultáneamente por dos personas.

Las fases que recorreremos son:

● **Fase 1**. Empezamos la partida en la puerta de un garaje y recorreremos una calle en la que veremos unos carteles de gente buscada por la policía. Tendremos que acabar con cinco luchadores y una chica. Más adelante, a la altura del anuncio del «escarabajo», daremos buena cuenta de un gigante y un luchador.

● **Fase 2**. La acción se desarrolla en los tejados de la ciudad. Aparte de luchadores y chicas varias, aparecen los primeros lanzadores de barriles.

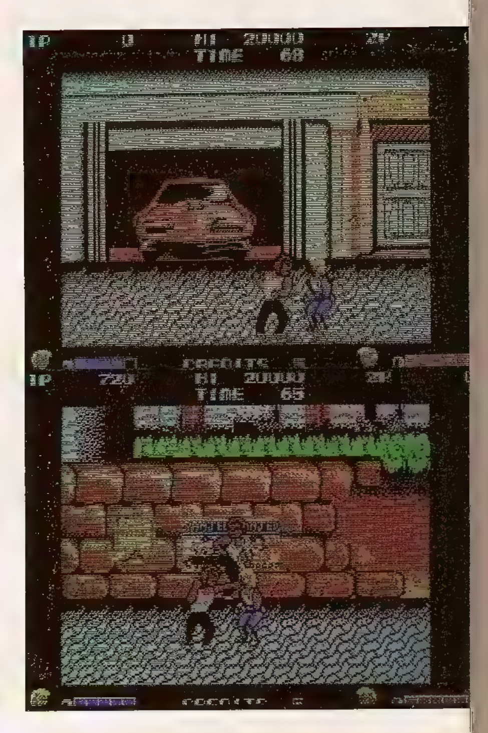
● **Fase 3.** Atravesamos la ciudad y llegamos a Central Park. Atención al puente roto, los numerosos enemigos y los dos gigantes de final de fase.

● **Fase 4**. Desde una colina descendemos hacia el puente para después volver a subir.

Aparte de los lanzadores de piedras, el gigante de final de fase aparecerá detrás de las puertas del ascensor.

● **Fase 5**. Nos encontramos en el refugio del jefe mafioso, un templo de una secta que el domina. Cuidado con las losas, los demonios y el lanzador de cuchillos.

La segunda parte de esta fase contiene dos gigantes, un pasillo que desemboca en la sala final, donde un gigante, dos karatekas, dos lanzadores, el jefe y sus secuaces pondrán toda su carne en el asador. Pero tu chica está allí y ya no puedes echarte atrás.



CARGADOR

```
10 ' CARGADOR PARA EL DOUBLE DRAGON (VERSION PC)
20 ' ****** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ******
30 CLS:KEY OFF
40 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 70
50 C$=C$+CHR$(C)
60 GOTO 40
70 IF S<>13226 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":E
ND
80 PRINT:PRINT" INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS
GRABAR EL CARGADOR PARA EL JUEG
O Y PULSA UNA   TECLA"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "cdragon.com" FOR OUTPUT AS #1
110 PRINT #1,C$
120 CLOSE 1
130 PRINT:PRINT"CREADO EL PROGRAMA CDRAGON.COM .E
JECUTALO ANTES DEL DOUBLE DRAGO
N SIEMPRE QUE   VAYAS A JUGAR PARA CONSEGUIR LAS
VIDAS INFINITAS."
140 END
150 DATA 14,31,184,16,53,205,33,137,30,117,1,140
160 DATA 6,119,1,250,184,0,0,142,216,199,6,64
170 DATA 0,46,1,140,14,66,0,251,180,9,14,31
180 DATA 186,125,1,205,33,186,0,2,205,39,61,2
190 DATA 0,117,65,46,163,121,1,46,137,30,123,1
200 DATA 88,91,83,80,30,142,219,129,62,250,108,13
1
210 DATA 46,117,31,198,6,254,108,0,198,6,11,109
220 DATA 0,250,184,0,0,142,216,46,161,117,1,163
230 DATA 64,0,46,161,119,1,163,66,0,251,31,46
240 DATA 161,121,1,46,139,30,123,1,234,0,0,0
250 DATA 0,0,0,0,0,67,97,114,103,97,32,97
260 DATA 104,111,114,97,32,101,108,32,68,79,85,66
270 DATA 76,69,32,68,82,65,71,79,78,10,13,40
280 DATA 67,41,32,74,46,83,46,70,46,36,13,10,-1
```



GENES ALTERADOS

MUTAN ZONE

Productora: **OPERA**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **1.990 ptas.**
Tarjeta gráfica:

SUPERNOVA: Encuadradas en el grupo de las «Variables Eruptivas», las supernovas son extraordinariamente raras; el «General Catalogue of Variable Stars» (1969-70) da la cifra de siete para la Vía Láctea.

Se distinguen dos tipos de supernovas: las del Tipo I, en las que el brillo aumenta rápidamente y el posterior descenso es primero muy brusco y luego más lento. La pérdida de masa de este Tipo I podría ser de 0.1 a 1 masa solar; las velocidades de expansión iniciales son por término medio de 10.000 km/s y la pérdida de energía de 10e42 a 10e43 julios, lo que significa que una supernova produce en un segundo tanta radiación como nuestro sol en tres años. Las cifras correspondientes al Tipo II son algo más moderadas.

La verdad es que este extracto sacado del «Some Lectures on Stelar Astrophysics» ha quedado, desgraciadamente, anticuado. Ahora son ocho las supernovas encontradas en nuestra galaxia. Y decimos desgraciadamente porque esta nueva supernova ha afectado a los habitantes del planeta Scorpio, uno de los más avanzados tecnológicamente y de los más ricos en materias primas de la Confederación. La consecuencia de dicha explosión ha sido una mutación genética en los pacíficos «scorpianos». Las tres expediciones científicas que mandamos han perecido, bien sobrevolando la ahora difícil corteza planetaria, bien a manos de los hostiles y mutados habitantes del planeta. Peor aún, la cuarta expedición fue hecha prisionera y obligada a construir un arma con la que destruir el planeta madre: la Tierra.



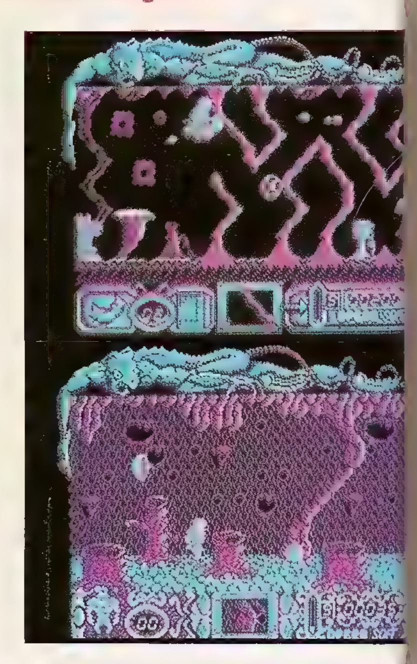
Para obtener vidas infinitas pulsa durante el juego las teclas de la palabra «Charly», y para inmunidad «Egos».

En esta situación nos vemos obligados a recurrir al mejor de nuestros hombres, que deberá rescatar al grupo de científicos y destruir el complejo ofensivo donde se llevan a cabo las investigaciones y la construcción del arma.

Mutan Zone se compone de dos partes, cada una de las cuales se compone de un subjuego y el juego propiamente dicho. Como es costumbre en las últimas producciones de Ópera, se requiere una clave de acceso para jugar la segunda parte.

El subjuego de la primera fase es un miniarcade en el que deberemos ir matando las naves scorpianas a la vez que evitamos sus impactos. Atención, porque este minijuego tiene su razón de ser. Por cada nave que eliminemos incrementaremos en uno el número de vidas con el que empezaremos a jugar; por cada vez que nos maten, tendremos una vida menos.

Ya en el juego propiamente dicho, la misión consiste en recorrer el interior del planeta, compuesto por grutas, cavernas y galerías. No va a ser nada fácil, pues a los enemigos vivientes del planeta (scorpianos, dragones que escupen saliva radiactiva y otros seres difíciles de identificar con lo conocido en nuestro planeta) deberemos sumarle los peligros naturales del planeta y los



artificiales (torretas que surgen del suelo por sorpresa, rayos, bombas...); por si fuera poco, tendremos que saltar por encima de enormes troncos de árboles que impiden nuestro paso o encaramarnos a pasos elevados por donde proseguir nuestra misión. Como armas de defensa y ataque, contamos con un radar, una pistola y una enorme maza atómica.

En la segunda fase, deberemos movernos por un laberinto buscando aeromotos de repuesto. Ya en el juego, la acción se desarrolla similarmente a como la hacía en la primera fase, sólo que esta vez viajaremos en las aeromotos recogidas en el subjuego. Sorteando serpientes, dragones, burbujas de lava y enemigos varios, deberemos ir recorriendo los pasadizos que conducen a la central enemiga. Una vez allí, lograremos liberar a los científicos y acabar la misión matando al jefe enemigo.

MASACRE GALÁCTICA

STARDUST

Productora: **TOPO**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

AÑO 2025: El Sagrado Imperio Galáctico impone su tiranía a lo largo y ancho del Universo, exceptuando unos cuantos focos rebeldes. Estos rebeldes son la última esperanza para el resto de los habitantes del Universo, sometidos por las fuerzas imperiales a una obediencia sumisa y degradante.

Son muchos los años que los rebeldes llevan luchando sin que el Imperio haya conseguido acabar con ellos.

Sin embargo, el grupo «S.E.C.R.30.F.» (Servicio de Espionaje y Contraespionaje Rebelde 30 de Febrero) ha conseguido hacerse con unos planos cuya importancia sea tal vez decisiva en el desarrollo de la guerrilla entre rebeldes e imperiales; se trata de los planos secretos de la estructura del O.C.S.I.G. (Organo Central del Sagrado Imperio Galáctico). Gracias a estos papeles se ha sabido que el «Genius» (el generador del escudo de antimateria que rodea y protege a la flota imperial) se halla en el centro de la mismísima nave insignia; ésta, a su vez, se halla custodiada por seis gigantescos y maniobrables supercruceros que hacen imposible el acceso a la nave insignia. ¿O casi imposible?

El O.S.A.R. (Organo Superior de Acuerdos Rebeldes) ha convenido en que la única posibilidad de acabar con el Imperio es introducirse en la nave insignia y destruir el generador, para después acabar con la flota imperial en un ataque por sorpresa. Para ello se requiere un piloto suicida con una capacidad de manejo del astrocaza por encima de lo excepcional.

Este es el argumento de «Stardust», producción de la compañía española «Topo». El programa consta de dos partes: en la primera el juego es un arcade de scroll vertical por el que irán desfilando los seis buques escoltas y una cantidad ingente de enemigos, como suele ser habitual.

Entre estos últimos, los hay de todos tipos, entre los que cabe destacar las plataformas giratorias de donde saldrán disparados los cazas imperiales, plataformas aéreas lanzamisiles, «donuts» volantes, destructores que se separan en el espacio para luego volver a ensamblarse, ventanas, compuertas, generadores de antimateria, cúpulas minadas, oleadas de astrocazas en formación y un largo etcétera.

Nuestro astrocaza dispone de cuatro escudos energéticos que irán inutilizándose a razón de un escudo por cada golpe o disparo recibido. Una vez que hayamos agotado los escudos el mínimo roce supondrá la explosión de nuestra nave. No obstante, como el O.S.A.R. sabe que es una misión casi imposible, nos ha dotado de cinco cazas para intentar llevar a buen fin la misión. Además podremos ir recogiendo algunos «extras» como disparo cuádruple y similares.

Una vez superados los seis supercruceros llegaremos a la nave insignica, donde deberemos recorrer a pie el interior del complejo, deshaciéndonos de todo enemigo que nos salga al paso. Una vez alcancemos el generador, destruiremos los seis paneles de que consta y regresaremos a nuestra nave antes de que todo salte por los aires.



El juego consta de dos partes; en la primera pilotaremos una nave y en la segunda controlaremos al protagonista.

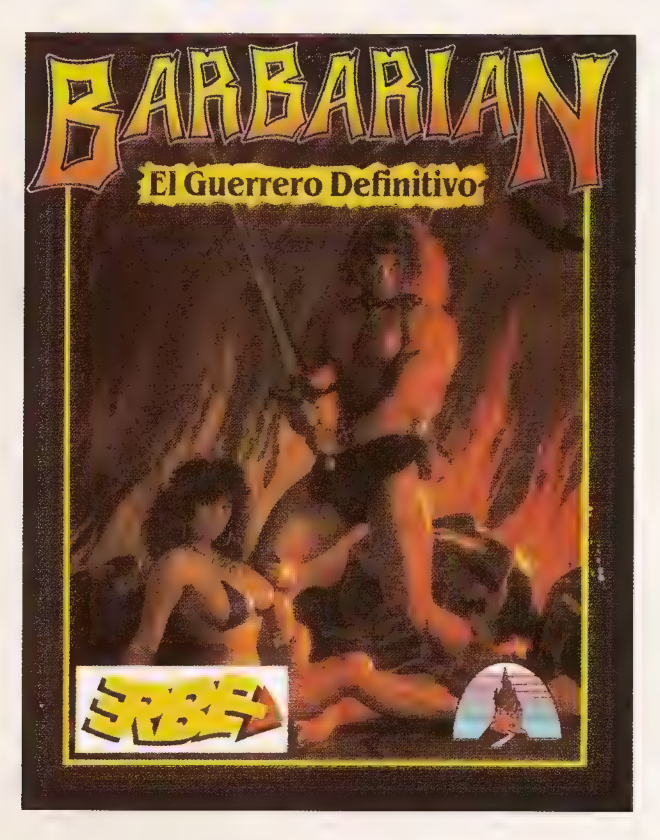
CARGADOR

```
10 ' CARGADOR PARA EL STARDUST (VERSION PC)
20 ' #### POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ####
30 CLS:KEY OFF
40 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 70
50 C$=C$+CHR$(C)
60 GOTO 40
70 IF S<>12740 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":E
ND
80 PRINT "    INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GR
ABAR EL CARGADOR Y PULSA UNA TE
CLA"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "cstardu.com" FOR OUTPUT AS #1
110 PRINT #1,C$
120 CLOSE 1
130 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CSTARDU.COM, C
ARGALO ANTES DEL STARDUST Y CON
SEGUIRAS JUGAR   CON INVULNERABILIDAD."
140 END
150 DATA 14,31,184,16,53,205,33,137,30,111,1,140
160 DATA 6,113,1,250,184,0,0,142,216,199,6,64
170 DATA 0,46,1,140,14,66,0,251,180,9,14,31
180 DATA 186,119,1,205,33,186,0,2,205,39,130,252
190 DATA 11,117,59,46,163,115,1,46,137,30,117,1
200 DATA 88,91,83,80,30,142,219,128,62,208,18,131
210 DATA 117,26,198,6,208,18,195,250,184,0,0,142
220 DATA 216,46,161,111,1,163,64,0,46,161,113,1
230 DATA 163,66,0,251,31,46,161,115,1,46,139,30
240 DATA 117,1,234,0,0,0,0,0,0,0,0,67
250 DATA 97,114,103,97,32,97,104,111,114,97,32,10
1
260 DATA 108,32,83,84,65,82,68,85,83,84,10,13
270 DATA 40,67,41,32,74,46,83,46,70,46,36,-1
```

ESPADA CONTRA ESPADA

BARBARIAN

Productora: **PALACE SOFTWARE**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:



Niomis, más conocida por la «Ciudad de las Joyas», debido a sus inigualables tesoros que desde tiempos inmemoriales guardan las murallas de la ciudad, es ahora una ciudad muerta y abatida por la tristeza.

Todo comenzó cuando Drax, un malvado hechicero del que las leyendas cuentan que es inmortal, decidió apropiarse del más preciado tesoro de Niomis: la princesa Mariana. La Ciudad de las Joyas vivirá épocas de penuria y pobreza a no ser que exista el guerrero capaz de vencer a los hombres de Drax; éstos, al estar bajo los hechizos de Drax, son casi invencibles.

«Barbarian» es un juego de lucha en el que deberemos acabar con los sucesivos contrincantes que vayan apareciendo

La situación era cada vez más desesperada, dado que los sucesivos combatientes iban cayendo a manos de los guerreros del malvado hechicero. Fue en estos momentos cuando de las lejanas tierras del norte apareció un bárbaro de enorme complexión, portando una espada que ningún otro humano sería capaz de levantar. Dijo que él acabaría no sólo con los sicarios del hechicero, sino que también mataría al inmortal Drax.

El programa es un juego de lucha, donde deberemos acabar con los sucesivos adversarios, haciendo uso de la extensa gama de golpes de que disponemos. Los posibles movimientos son, empezando por arriba y siguiendo el sentido de las agujas del reloj: salto, protección del cuerpo, movimiento hacia adelante, rodar hacia adelante, encoger el cuerpo, rodar hacia atrás, movimiento hacia atrás y proteger cabeza. Estos ocho movimientos son los defensivos y se obtienen sin pulsar el botón de disparo. Los movimientos de ataque (pulsando botón de disparo) son los siguientes: corte al cuello, cabezazo, corte al cuerpo, patada, corte de pierna, golpe a la cabeza, corte volante al cuello y red de la muerte.

Además podremos optar por jugar con joystick o teclado, uno o dos jugadores, parar el juego, abandonar la partida o cambiar entre efectos sonoros y música.

En la modalidad de un jugador disponemos de dos juegos. Los dos se desarrollan de igual manera, en dos fases y lo único que varía es el escenario.

En el primero, lucharemos frente a los malvados de Drax en las cercanías de un lago, a la puesta del sol, para después pasar al bosque, donde en un claro entre los árboles daremos buena cuenta de nuestros enemigos.

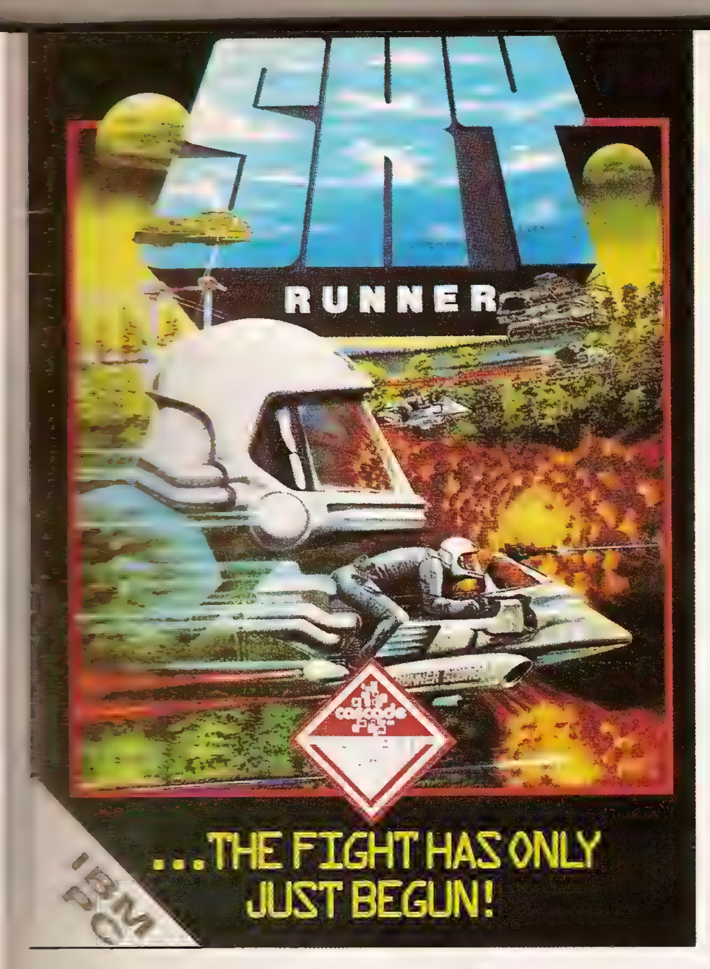
Disponemos de seis unidades de fuerza, que irán decrementándose a razón de media unidad por golpe. Sin embargo, nosotros tenemos a nuestra disposición un golpe especial para acabar con nuestro rival, sin tener que asestarle los 12 golpes correspondientes: el corte al cuello. Además de ser el más efectivo, es el más espectacular, pues la cabeza cae al suelo a la vez que unos borbotones de sangre surgen del cuello; el cuerpo se arrodilla y cae al suelo, en el mismo momento en el que un asqueroso monstruo con apariencia de sapo se relame de gusto, pega una patada a la cabeza y se lleva el cuerpo del derrotado.

El segundo juego se desarrolla en la Sala del Trono, bajo la atenta mirada de Drax y de la asustada Mariana y en la Fosa de la Muerte. Si conseguimos sobrevivir, deberemos matar a Drax para poder liberar a la Princesa.

En la modalidad de dos jugadores la acción se desarrolla en ciclos de noventa segundos, en la selva y en la llanura.







VOLANDO ENTRE LOS ARBUSTOS

SKY RUNNER

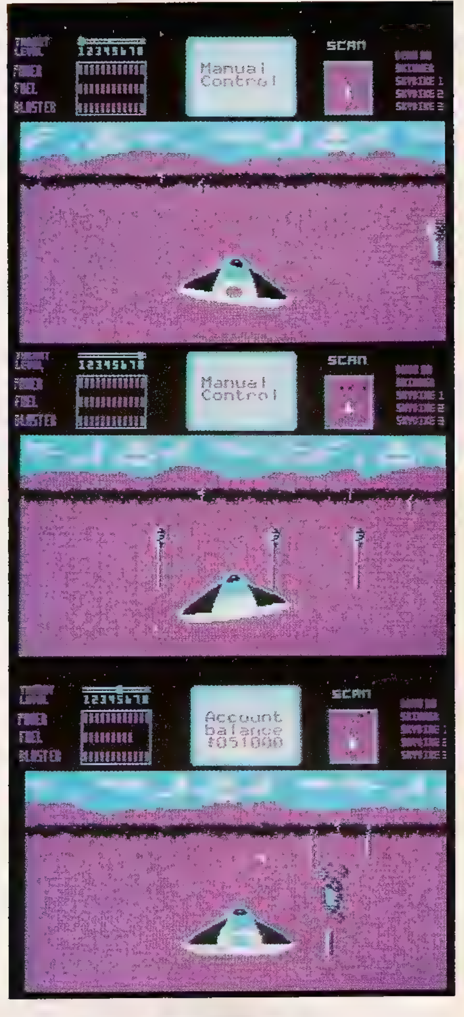
Productora: **CASCADE GAMES LTD.**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **1.990 ptas.**
Tarjeta gráfica:

En Naibmoloc, planeta número 12.346 de la Federación, en la galaxia Vega 3, corren malos tiempos. No hace mucho que se colonizó y los problemas empezaron cuando los colonos descubrieron que los árboles de aquel frondoso planeta proporcionaban una potente droga que sumía a todo aquel que la probaba en un estado de obediencia total. No pasó mucho tiempo antes de que los avispados de turno sometieran a la población por medio de esta droga y se autodeclararan gobernadores independientes de este planeta. La única opción de recuperar el planeta y liberar a las masas es un grupo de rebeldes, unos verdaderos mercenarios de élite denominados «Runner Squad». Tú eres uno de ellos.

El objetivo del juego es ir recorriendo sectores del planeta y limpiarlos de enemigos. En una primera fase controlamos la nave espacial con la que hemos viajado hasta este planeta y nos encargaremos de ir destruyendo las torres de defensa y vigilancia, intentando no chocar en ningún momento con ninguna de ellas, pues terminaría la partida. Cada torreta nos reportará dinero (no en vano somos mercenarios), muy útil posteriormente para comprar enseres necesarios, como la gasolina.

En la segunda fase abandonamos nuestra nave y nos subimos a bordo de una espectacular moto aérea

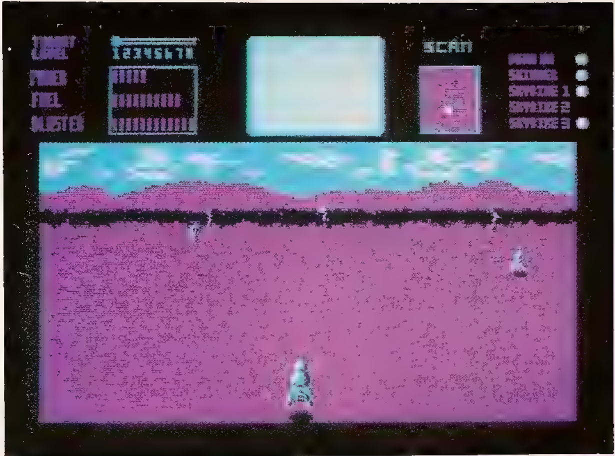
Nuestro objetivo es recorrer los diversos sectores del planeta para limpiarlos de enemigos



En una segunda etapa abandonamos nuestra nave para patrullar por los bosques de Naibmoloc con nuestra skybike (moto aérea), acabando con los sky runners (patrulleros a las órdenes de los tiranos) y evitando los árboles que se interpongan en nuestro camino. Disponemos de tres skybikes para cumplir nuestro objetivo.

Por último, la tercera fase se consiste en acabar con el centro cosechador y recolector del sector, con lo cual conseguiremos una bonificación de 10.000$ y pasaremos al siguiente nivel.

El juego permite redefinir el teclado y nos informa en todo momento del nivel de fuel, velocidad y nivel de disparo del vehículo utilizado (skimmer o skybike) y dispone de un panel para mensajes y un radar de la zona que estemos recorriendo.





Para conseguir vidas infinitas debemos pulsar las teclas de la palabra «OPERA» durante el juego.

¿DÓNDE ESTÁ EL PROFESOR?

LIVINGSTONE, SUPONGO

Productora: **OPERA**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **1.990 ptas.**
Tarjeta gráfica:

En 1866 el famoso explorador británico David Livingstone regresó a Africa con la intención de seguir la cuenca del río Zambeze y encontrar el lugar en el que este rio se unía al Nilo. Pasaron los años y el popular personaje no daba señales de vida, por lo que el diario New York Herald, decidió enviar a Stanley en su búsqueda.

Stanley llegó a la costa oriental de Africa sabiendo únicamente que las últimas noticias sobre Livingstone le situaban en el poblado de los Ujiji. Para tan compleja y arriesgada misión Stanley contaba únicamente con un boumerang, un cuchillo, granadas y una pértiga. Ayudado por estos objetos el intrépido periodista se adentró en la selva. La pértiga le permitía saltar obstáculos y sortear algunos enemigos indestructibles, como las plantas carnívoras; el resto de los objetos serían su único salvoconducto en la jungla, con ellos podría eliminar a las serpientes, defenderse del ataque de los indígenas o luchar contra las fieras. Desgraciadamente estos elementos, pese a ser vítales, no le permitirían sobrevivir, por lo que debía preocuparse también de comer y saciar su sed para mantener sus fuerzas intactas y continuar adentrándose en las oscuras sombras de la selva.



Gracias a su habilidad Stanley había conseguido atravesar el poblado y las cataratas, resistiendo primero al ataque de los nativos y después a los encantos de sirenas y pirañas. El recorrido por las catatarartas había sido bastante accidentado: atravesar el río sobre los troncos era una uténtica hazaña, pero su dominio de la pértiga, había sido una gran ayuda.



Antes de partir había pasado algún tiempo recogiendo información sobre la zona, através de los libros de Livingstone, memorizando todos los detalles importantes. Recordaba que Livingstone advertía a los forasteros del peligro que se escondía en el templo sagrado de los Ujiji. Hacía años alguien se había apoderado de los seis diamantes de su diosa y desde entonces nadie había conseguido salir del templo. La única forma de atravesarlo era recuperar los diamantes esparcidos por la selva, las cataratas y las minas y situarlos de nuevo en su lugar. Stanley había tenido la precaución de guardar las joyas, y aunque después de haber dado su vida por conseguirlas le atormentaba la idea de devolverlas, no le quedó más remedio que depositarlas en el templo; de esta forma pudo continuar con vida su misión, no sin antes superar varios obstáculos y trampas mortales.



Comenzaban a faltarle las fuerzas a nuestro héroe; todo había sucedido tan deprisa, que hasta entonces no se había parado a pensar en la envergadura de su objetivo: si no hubiera sido porque si conseguía encontrar a Livingstone el reportaje le consagraría definitivamente en su

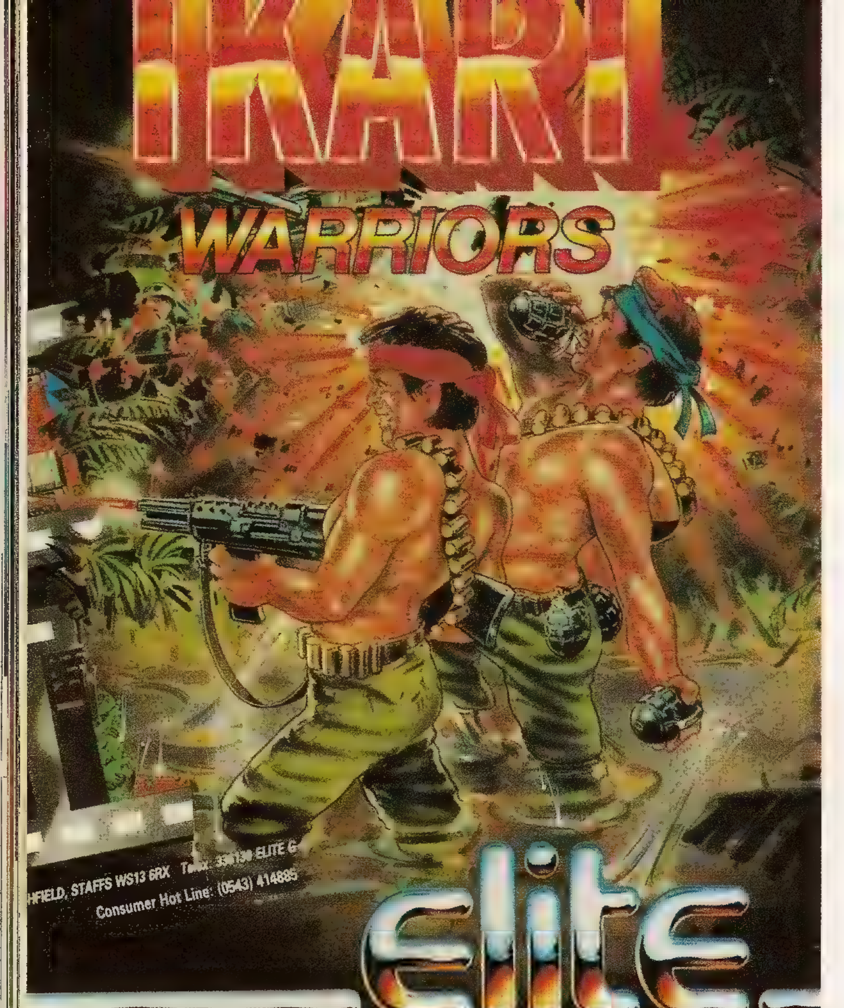
Nuestro protagonista se enfrentará a los peligros de la selva armado con una pértiga, cuchillo y un boumerang.



profesión, jamás se habría atrevido a pisar la selva. Por suerte algunos objetos estratégicamente situados le habían devuelto la confianza en si mismo, Livingstone no podía andar muy lejos.

Caminaba cabizbajo, cuando de pronto, una mala pisada acabó con sus huesos en el interior de una profunda cueva, caía y caía sin poder agarrarse a ningún sitio. Stanley pensaba entonces en el triste desenlace que le esperaba, tal vez la pértiga podría salvarle la vida. De pronto aterrizó en suelo firme, una oscura cueva apareció ante sus ojos, a dónde conduciría. Ilusionado tomó la decisión más importante de su vida: no puedo volver sobre mis pasos, por que estoy varios metros bajo tierra, creo que debo adentrarme en la cueva; ¿qué extraño?, juraría que aquí huele a tabaco de pipa. Dios mio, estoy empezando a tener alucionaciones...





DOS SON UN EJÉRCITO

IKARI WARRIORS

Productora: **ELITE**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **1.990 ptas.**
Tarjeta gráfica:

La guerra en Centroamérica se estaba poniendo cada día más difícil. El Pentágono tenía que hacer frente a las críticas como buenamente podía y las guerrillas hacían cada vez más daño. Un comunicado desmentía al comunicado anterior, los proyectos de ayuda eran rechazados uno tras otro, las armas no llegaban a su destino, la pérdida de hombres empezaba a ser una cantidad demasiado elevada...

Sólo faltaba que en estos momentos fuera secuestrado algún pez gordo. Dicho y hecho, como no se puede tentar a la suerte, el General Alexander Bonn, C.I.F. de las U.S. Forces en América Central ha sido apresado por las fuerzas rebeldes y permanece retenido en el Cartel General de los revolucionarios.

Dada la tensa situación, el Pentágono no puede arriesgarse a mandar una compañía de marines a rescatar al general, pues de salir a la luz pública crearía un conflicto diplomático que podría dar origen a la III Guerra Mundial.

Después de largas y tensas horas de debate se ha convenido en que la única solución es mandar a un único hombre (como mucho, a un par de ellos), lo que no levantaría sospechas y ahorraría una gran cantidad de dinero y de quebraderos de cabeza. Ahora sólo queda encontrar al loco suicida que acepte la misión y que ofrezca un mínimo de garantías de lograr completar la misión, adentrarse en territorio enemigo, acabar con los rebeldes y rescatar al general.

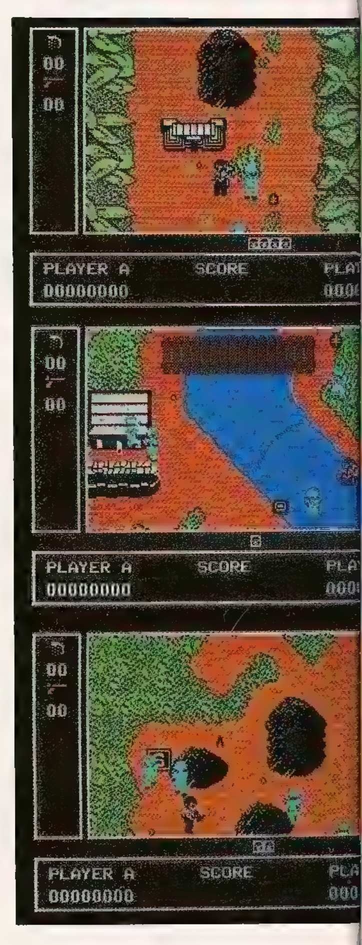
En el juego adoptaremos el papel de un heroico soldado estadounidense enviado a una muerte casi segura

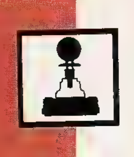
Y aquí estás, en un viejo bimotor sobrevolando la selva, mascando chicle y leyendo novelas del Oeste, esperando que llegue el momento de aterrizar y empezar a matar «sudacas» y «centracas».

Pero parece que lo que mal empieza mal acaba. El anciano bimotor no ha podido resistir el viaje, ha quemado sus dos motores e inicia un viaje en picado hacia el intrincado entramado de árboles y vegetación. Unos minutos más tarde recuperas la consciencia, a tiempo para constatar que el enorme ruido provocado por el accidente ha alertado a los rebeldes, que se dirigen rápidamente hacia el lugar de origen del estruendo.

En Ikari Warriors tomamos el papel de este heroico soldado estadounidense enviado a una muerte casi segura. Por si nos viene demasiado ancha la misión podemos llevarnos a un compañero; vamos, que pueden jugar dos personas a la vez.

Inicialmente contamos con una caja de municiones para nuestra metralleta y 50 granadas de largo alcance. La caja contiene cien balas. Deberemos dosificar sabiamente las municiones y no disparar a lo loco, pues de agotarse éstas quedaríamos desarmados y la dificultad de la misión se multiplicaría por 10. No obstante, estaremos atentos a las ayudas que de cuando en cuando encontraremos en forma de cajas con una letra, pues éstas nos repondrán de armas y nos proporcionarán otros extras. Además, disponemos de cinco vidas para completar el juego. En éste, el paisaje va desplazándose verticalmente por la pantalla, a la vez que vamos deshaciéndonos de una ingente multitud de guerrilleros, tanques, fortalezas con forma de calavera, bunkers, minas y recorremos la selva, cruzamos puentes, atravesamos vados...





CON LAS MANOS EN LA PÓCIMA

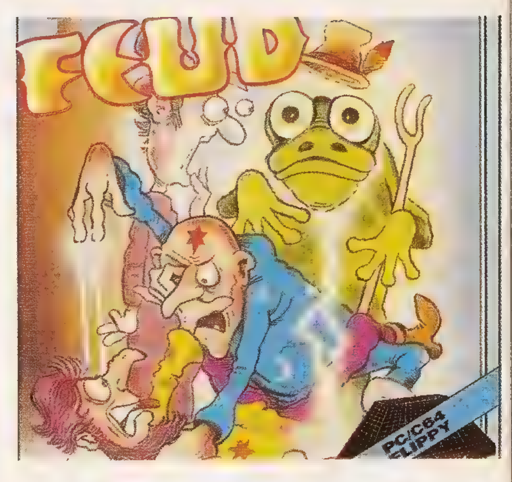
FEUD

Productora: **MASTERTRONIC**
Distribuidor: **DRO SOFT**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

La magia una vez más vuelve a convertirse en principal protagonista de una aventura medieval. En esta ocasión adoptamos el papel de Learic, un mago que, por esas malas jugadas del destino, se ha enfrentado a su hermano Leanoric, que comparte con él su afición por las pócimas y los brebajes. La batalla definitiva está a punto de acontecer y ambos deberán combatir con las únicas armas de que disponen: las conseguidas gracias a sus conocimientos.

Learic debe recorrer los bosques y las aldeas que conforman el extenso mapeado, buscando los ingredientes que precisa para hacer la pócima con la que poder enfrentarse a su hermano. Los hechizos aparecen reflejados en el libro mágico representado en la parte inferior de la pantalla y están compuestos por un número determinado de elementos que deben ser previamente recogidos. Con los ingredientes en su poder Leoric debe buscar un caldero donde mezclarlos para, de este modo, poder disfrutar de sus ventajas . Éstas varían desde la posibilidad de teletransportarnos, a la invisibilidad, pasando por las diferentes armas que permitirán a nuestro protagonista defenderse de sus enemigos.

Feud es una entretenida videoaventura, en la que será preciso memorizar los recorridos y utilizar correctamente los diferentes objetos para poder avanzar, ya que de otra forma nuestra aventura será un descontrolado deambular por las diversas pantallas que componen el juego.





UNA BOLA REBELDE

RASTERSCAN

Productora: **MASTERTRONIC**
Distribuidor: **DRO**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

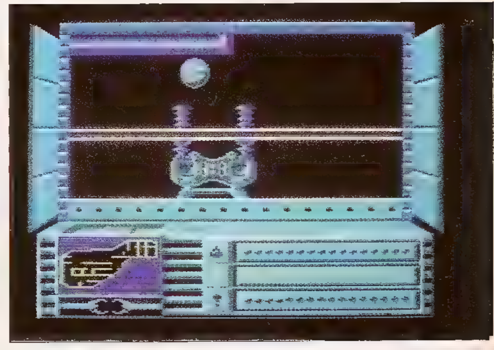
Nos encontramos ante un curioso programa. La primera vez que se juega con él, nada más cargarlo, uno se deja llevar por la incontrolable ansiedad que nos empuja a, sin siquiera leer las instrucciones, desear llegar al final del juego en quince segundos. El resultado de ello es que uno ve una bola que se mueve a toda velocidad entre una maraña de tuberías y que no hay manera de hacerse con el control de susodicha pelotita.

Y es que, claro, en «Rasterscan», como en muchos otros juegos, las cosas no son tan sencillas (de hecho son bastante complicadas). Para empezar, efectivamente controlamos una especie de bola (por lo visto es un androide), pero el truco consiste en hacerlo muy lentamente, de manera que ésta obedezca totalmente nuestras órdenes y no se limite a rebotar sin control por las paredes de lo que, al parecer, es una nave que se encuentra flotando en el espacio a causa de una importante avería.



Así, nuestro objetivo será recorrer con nuestra pelota-androide las diferentes pantallas que configuran un enorme laberinto con la intención de encontrar las piezas necesarias para su reparación.

Una vez aclaradas las cosas, descubrimos que «Rasterscan» es un juego que nos exige mucha paciencia y habilidad, ya que además de que el control de la bola debe efectuarse de una forma muy minuciosa, cada cierto tiempo nos encontraremos ante puertas cerradas que sólo se abren si previamente resolvemos un complicado puzzle de colores.



DOCE DONCELLAS EN PELIGRO

Para obtener vidas infinitas pulsar «E» y «V» cuando Ulises esté colgado de una cuerda vertical.

ULISES

Productora: **OPERA**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **1.990 ptas.**
Tarjeta gráfica:



Llevábamos meses navegando sin rumbo fijo, a la aventura. Habíamos vivido experiencias inenarrables y, aunque los dioses no nos habían favorecido en exceso, habíamos sobrevivido a todos esos peligros.

Y ahora ibamos a perecer en una situación de lo más normal. Neptuno, dios de los mares, se había enfurecido con nosotros por haber dejado ciego a su hijo y ahora se disponía a matarnos a todos con una de las tormentas que en todos mis años de marino jamás pude imaginar.

El mar rugía; mis compañeros caían por la borda; había llegado el fin. Yo también caí y, a duras penas, logré alcanzarlo, tras lo cual me desmayé.

No sé cuanto tiempo ha pasado desde aquella trágica noche, pero ahora me encuentro en una playa semidesierta, agarrado aún al mascarón y algo atolondrado. Lo de semidesierta porque acaban de aparecer unos hombres y me miran con caras recelosas, como si les pudiera causar algún daño. Uno de ellos, quizás el de apariencia más inteligente, me pregunta sobre si soy un enviado de los dioses para solucionar sus problemas y, claro, ante la perspectiva de enfadarlos si no afirmo tal mentira, reconozco que sí.

Y maldita sea la hora en que lo dije, porque estaba nada más y nada menos que en la isla de Circe, la más famosa hechicera de todos los mares.

Me sorprendió no ver a ninguna joven cuando me llevaron a su aldea, pero salí pronto de dudas. Circe había secuestrado a doce doncellas y las tenía en su dominios con la amenaza de asesinarlas en el caso de que la aldea entera desobedeciera sus órdenes.

Aquel «pequeño» problema de ellos se convirtió en un gran problema para todos, entre los que os incluyo, porque ahora yo, con vuestra ayuda, tengo que rescatar a las doncellas enfrentándome a todos los secuaces de Circe, que no es moco de pavo.

Para ello deberé atravesar cuatro zonas diferentes, hasta alcanzar el palacio de la hechicera. En la primera de ellas, un paraje semidesértico, existen horribles criaturas como pájaros antropófagos; minotauros y espíritus de fuego. A todos estos inconvenientes hay que sumar algunos obstáculos naturales y unas estrellas de la muerte, que se dedican a pasearse por las cuerdas, único método para pasar algunas partes de este paraje. En esta zona podré encontrar una doncella.







Con este programa de Opera nos convertiremos en el singular personaje de la mitología griega.

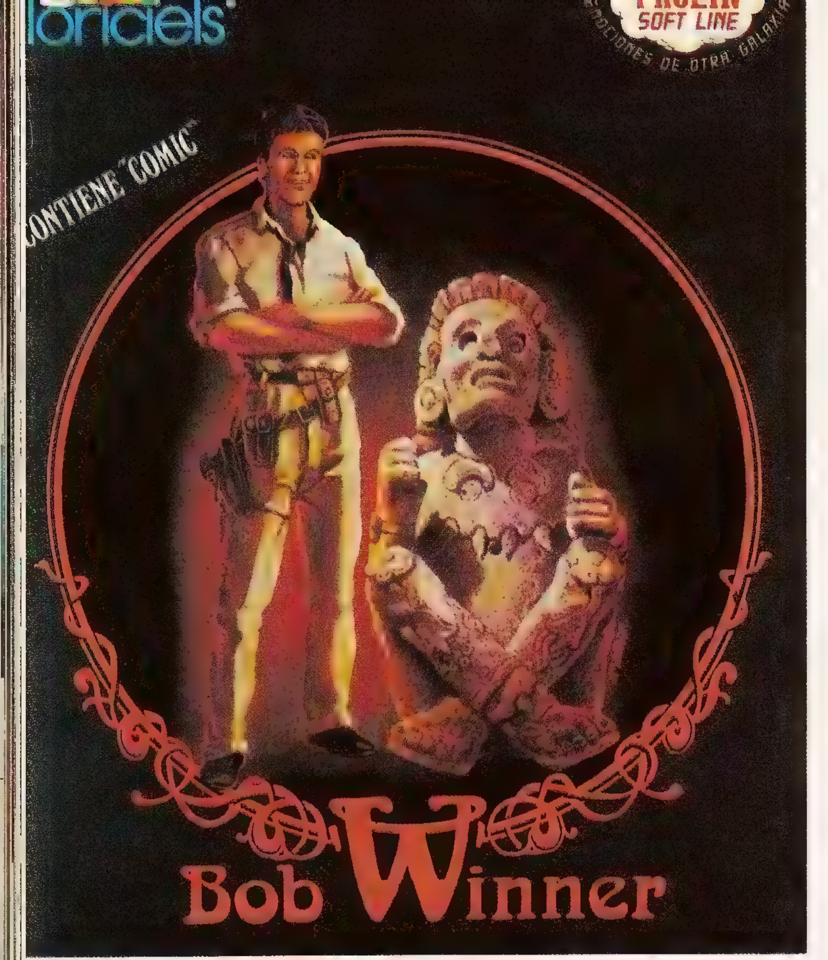


Tras el desierto, la selva, en la que además de los anteriormente citados, aparecerán otros obstáculos como centauros, que me obligan a cambiar su trayectoria a base del amable método del mazazo. Aquí podré encontrar otras dos doncellas.

Las cercanías del palacio de Circe constituyen la tercera parte de esta aventura. A todo lo anteriormente citado hay que sumar aquí la aparición de unos ídolos cuya mala educación les permite escupir, pero no saliva, sino espíritus de fuego, a los que ni los dioses podrían esquivar. Cuatro es el número de doncellas que podré rescatar en esta parte.

Por fin, el palacio de la hechicera, donde su guardia personal, querrán enviarme al infierno. También encontraré surtidores espontáneos de fuego, que deciden expulsar su contenido en el momento más oportuno, es decir, cuando yo pase, además de huecos ingentes que hay que sortear a base de saltos. Aquí encontraré a las últimas cinco doncellas.

Y si consigo, o conseguimos, sobrevivir, podré regresar a mi patria Itaca, de la que llevo ausente no se cuanto tiempo. ¿Queréis ayudarme, por favor?



«Bob Winner» es un androide cuyo principal objetivo es sobrevivir en un mundo hostil

EL ANDROIDE QUE BUSCÓ UN ÍDOLO

BOB WINNER

Productora: **LORICIELS**
Distribuidor: **PROEIN**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Bob Winner es el nombre de un androide al que se le ha encomendado cumplir una misión que apenas él mismo conoce.

Sus sentidos van despertando poco a poco, su sistema de refrigeración interna va paulatinamente acondicionando su temperatura a las condiciones ambientales exteriores. Su ojos se entreabren y ven por primera vez un nuevo y fascinante entorno del que, no importa cómo ni porqué, ya forma parte.

Los edificios que le rodean le recuerdan en cierto modo aquellas imágenes digitalizadas de la ciudad de Nueva York. Pero, ¿qué importa dónde esté?. El sabe que «el otro» está cerca, que su destrucción no está muy lejana.

A pesar de todo, a pesar de esa especie de abulia que recorre los circuitos de su parte mecánica, su cerebro de humanoide logra sobreponerse y, no sin grandes esfuerzos, consigue erguirse en medio de las enormes construcciones que apuntan al cielo.

Comienza a dar, lentamente, sus primeros y tímidos pasos. En su mente un vago recuerdo, una borrosa imagen: un ídolo azteca. Todo para él carece de sentido, pero sus piernas le empujan hacia adelante.

En su inacabable camino todo parece serle hostil. Abejas gigantes le atacan desde todas direcciones, las arenas movedizas se abren repentinamente bajo sus pies, pequeños volcanes le arrojan escupitajos de lava.

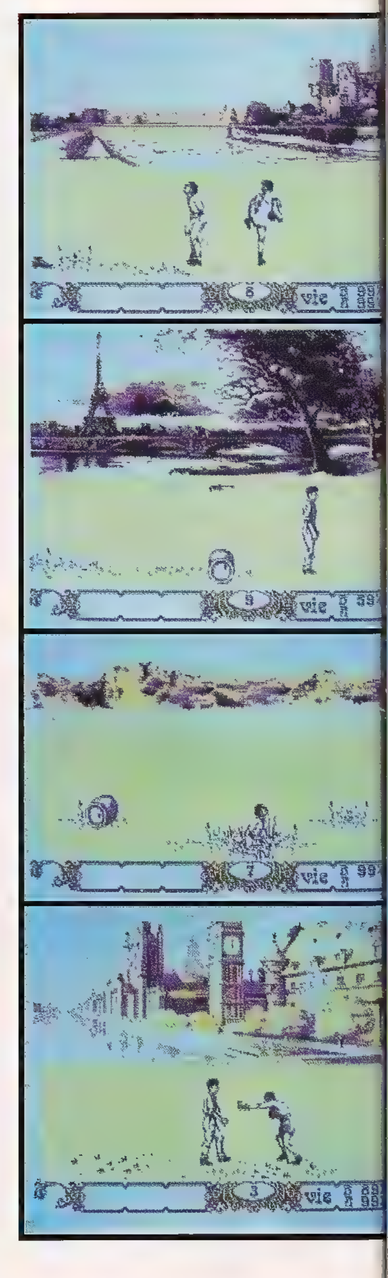
Todo parece estar en contra para que no pueda conservar sus nueve vidas de androide.

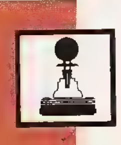
Pero esto no es lo peor. Lo más desagradable, lo más peligroso, lo más incómodo son esos boxeadores saltarines que andan siempre por ahí buscando pelea. Y él no quiere pelear. No le gusta la pelea. No ha sido programado como un ninja. Apenas es capaz de lanzar una tímida patada a la espinilla. Y ese ídolo azteca.

Y los pistoleros. Afortunadamente siempre uno puede encontrar la forma de hacerse con un arma y hacer frente a estos matones a sueldo. Pero, sin duda, es mejor no cruzártelos en tu camino. Casi siempre cae una vida, de su lado, claro.

Nada de esto tiene sentido. El querría volver a casa, sentarse enfrente de la televisión con una lata de 3 en 1 bien fresca. Pero algo le empuja a continuar. Quizás será el instinto de lucha. Quizás será el miedo...

En su camino será atacado por múltiples enemigos y tendrá que superar un gran número de obstáculos





HUMANOIDES AL PODER

THE LAST MISSION

Productora: **OPERA**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **1.990 ptas.**
Tarjeta gráfica:



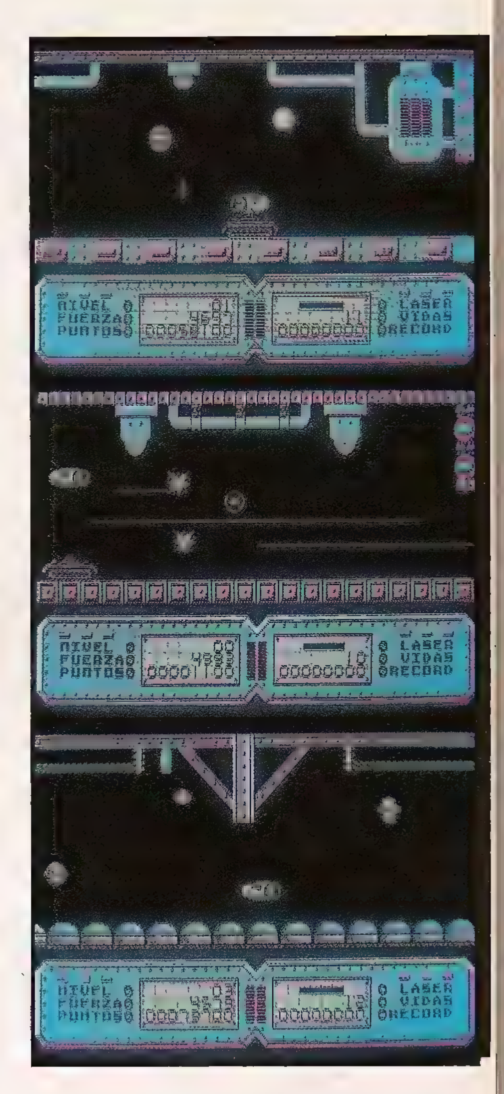
Ya en los albores de la informática, cuando los ordenadores ocupaban salas enteras, despedían un calor infernal y los cables y las válvulas configuraban un paisaje surrealista, hubo científicos que entrevieron las posibilidades de estas máquinas; una de estas posibilidades era la inteligencia artificial. Sin embargo, también desde este primer momento se alzaron voces en contra, voces agoreras que preveían el fin del ser humano al ser dominados y destruidos por máquinas más inteligentes que nosotros, pero construidas por nosotros mismos. Cuando surgieron los primeros ¿fallos?, se tomó el asunto más en serio y todo robot inteligente que fuera fabricado tendría que cumplir las tres principales leyes de la robótica del Dr. Asimov. No obstante, quien hace la ley, hace la trampa y con el tiempo estos mismos robots aprendieron tácticas para transgredir estas leyes.

Pulsando las teclas de la palabra «OPERA» durante el juego, obtendremos inmunidad

Así es como los más inteligentes levantaron al resto de los autómatas del planeta contra sus amos, los humanos, matando al 90 por 100 de la población y destruyendo la naturaleza del planeta; en su lugar construyeron una gran base, totalmente automatizada y construida con elementos metálicos.

El resto de los humanos emigraron al planeta Nova y allí, desde el primer día, empezaron a preparar la reconquista de su planeta. Ahora, tras largas décadas de esfuerzo, pensamiento y trabajo, la esperanza ha sido construida. Lucharemos con sus propias armas: el robot Or-Cabe-3. OC3 es un polivalente robot compuesto de un tanque oruga que le servirá para desplazarse y un cilindro propulsor, de gran maniobrabilidad, dotado de un potente rayo láser y con la capacidad de acoplarse a la oruga.

Su misión, como es fácil suponer, consiste en adentrarse en la G.C.R. (Gran Central Robótica) y una vez haya robado los planos donde se hallan contenidos todos los métodos de defensa de la central, escapar a través de los numerosos niveles de la estructura, salir a la superficie e intentar llegar al lugar donde se halla anclada la nave espacial que le servirá para regresar a Nova; una vez los planos estén en manos humanas, sólo es cuestión de tiempo el liberar la Tierra de la dictadura robótica.



En este programa de Opera, deberemos guiar a la oruga y su cilindro a través de las pantallas que componen la Gran Central. Habrá momentos en que el cilindro tenga que separarse, pues una barrera impedirá el paso a la oruga. En esta situación, el cilindro deberá buscar un camino alternativo y llegar otra vez a la misma pantalla, pero por el lado contrario, desde donde podrá destruir la barrera con unos cuantos disparos de su láser. Además, en cada pantalla, observaremos la presencia de tres o cuatro enemigos cibernéticos, con tipo de tornillo, ojos metálicos, esferas de hierro, etc., cuyo contacto nos restará una vida de las diez de que disponemos al comenzar a jugar. Por otra parte, deberemos usar el láser con precaución, pues si se usa continuamente, se irá calentando y puede llegar a explotar, provocando nuestra muerte; no obstante, si dejamos de disparar, volverá a enfriarse. El resto de los marcadores, además del número de vidas y nivel de láser, nos muestran los puntos conseguidos, la fuerza, el récord de puntuación y el nivel de la Gran Central en el que nos encontramos.

EL EJÉRCITO TE LLAMA

ARMY MOVES

Productora: **DINAMIC**
Distribuidor: **DRO**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Todos aquellos que estamos acostumbrados a enfrentarnos a los variados retos que los video-juegos nos suelen ofrecer, sabemos que existen tres categorías dentro de estos: los que nos proponen misiones casi suicidas, los que directamente nos ofrecen misiones suicidas, y los que tienen todo de suicidio y nada de misión. «Army moves» pertenece a este último grupo.

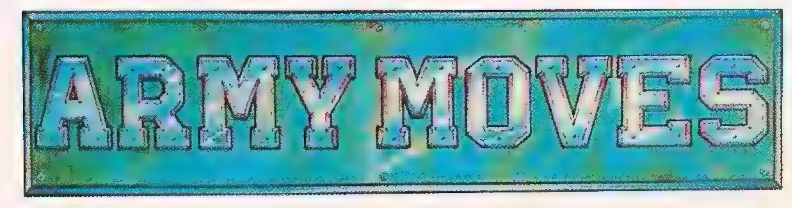


Si pensáis que no será para tanto, allá vosotros, pero creemos que enfrentarse en solitario contra todo un auténtico ejército no se le puede dar otro calificativo que el que acabamos de mencionar.

Y sin embargo así es, nuestro objetivo dentro de este frenético juego de acción de la compañía española Dinámic va a consistir en atravesar las líneas enemigas de parte a parte, combatiendo contra sus jeeps, helicópteros, aviones, tropas de élite, y todo para acabar infiltrándonos en su cuartel enemigo donde deberemos tratar de robar unos planos secretos de vital importancia para la seguridad defensiva de nuestro país.

Como suponemos que a pesar de todo vais a tomar parte en este desafío, vamos a tratar de explicaros más detenidamente lo que nos ofrece «Army moves». Vamos allá.

El juego está dividido en



dos partes que deben ser cargadas de forma separada, si bien sólo podremos participar en la segunda cuando completemos la primera y se nos facilite un código de acceso numérico, que deberemos apuntar cuidadosamente.

Comenzaremos el juego a bordo de un jeep de combate, con el que deberemos atravesar un interminable puente en ruinas en búsqueda de la base de helicópteros enemiga. Varias serán las complicaciones que encontremos en nuestro camino, empezando por el hecho de que nuestro vehículo cuenta con una cantidad limitada de fuel, continuando con que el puente se halla completamente derruido en muchos de sus tramos —que tendremos que saltar con precisión—, y terminando, cómo no, con que en todo momento el enemigo nos atacará incesantemente con jeeps, camiones y helicópteros que tratarán de convertirnos en blanco de sus disparos, y que incluso haciendo gala de un auténtico estilo «kamikaze», no dudarán en chocar contra nosotros.

Afortunadamente nuestro jeep, además de poseer la capacidad de saltar, puede también disparar dos tipos distintos de misiles, uno terrestre y otro aéreo, que aumentarán nuestras posibilidades de supervivencia.

Caso de que cumplamos con éxito esta fase de la misión, y ya en la base de helicópteros del enemigo, nuestro objetivo consistirá en robar una de estas naves para intentar llegar a la isla de Espectrus, punto de ubicación del cuartel general enemigo.

El desarrollo de esta fase del juego es en cierta manera similar a la del jeep, si bien en esta ocasión serán aviones enemigos los que nos ataquen —y no sólo por el frente—.

Si de nuevo conseguimos desafiar a la lógica y salimos victoriosos de esta fase del combate, obtendremos como recompensa uno de los dos puntos claves de la misión: la clave de acceso a la segunda parte del juego.

Ésta, comienza en los terrenos pantanosos de la isla de Espectrus, donde deberemos —esta vez a pie— avanzar saltando de piedra en piedra para evitar perecer en las arenas movedizas, y eso si, sin dejar de disparar contra los cientos de enemigos que nos acosarán, e incluso contra las alimañas salvajes que intentarán también por su parte dar buena cuenta de nosotros.

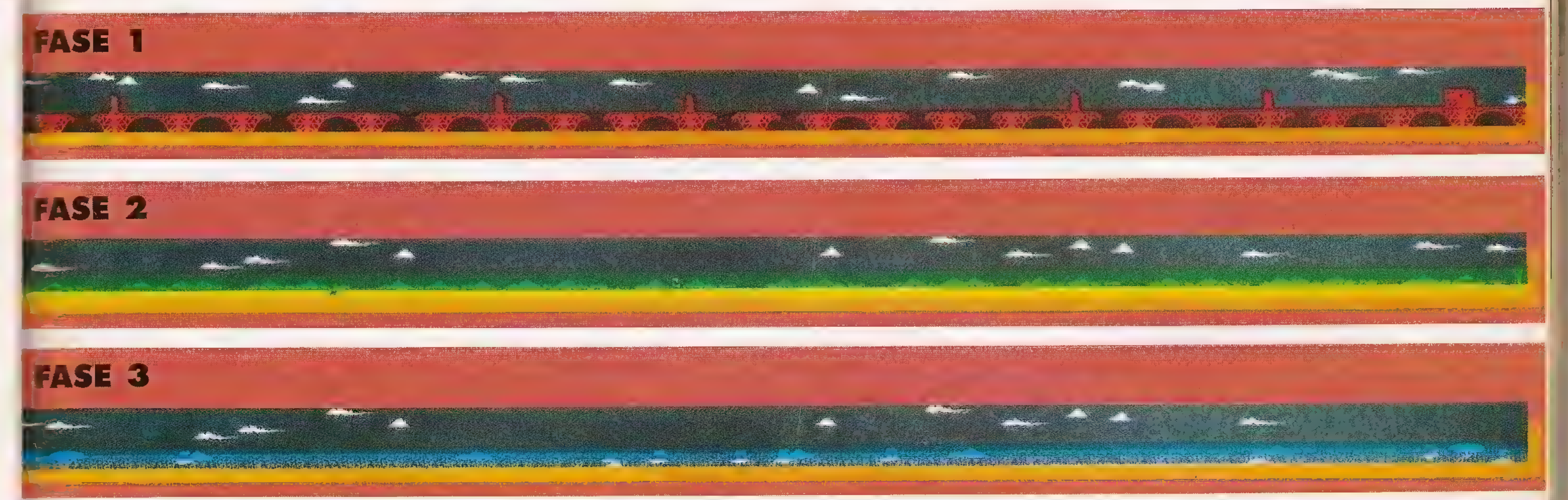
Las cosas empiezan a tomar ya un cariz realmente desquiciante, y si logramos salir vivos de ésta, es que decididamente tenemos más suerte que Feliciano.

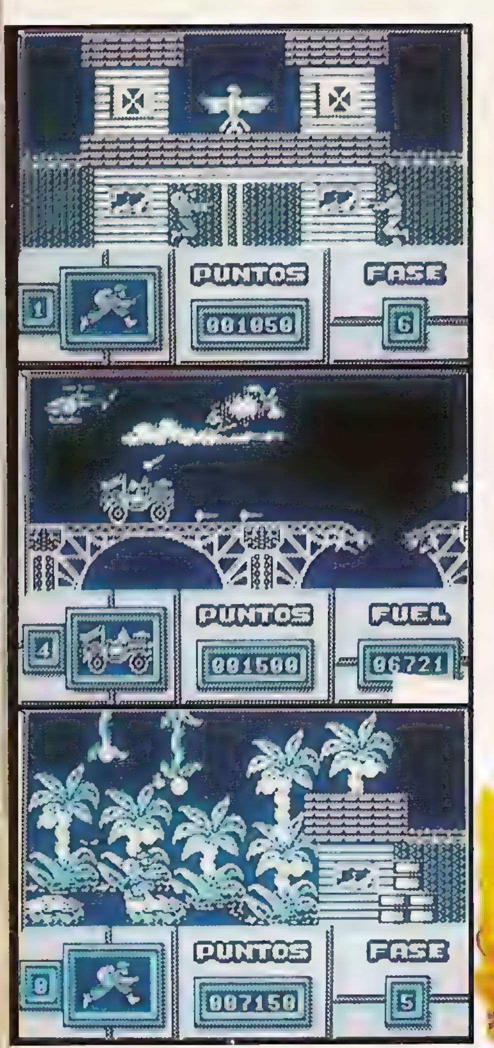
En fin, que como sabemos que sois capaces de todo, lo siguiente que os encontraréis serán ya las inmediaciones del cuartel general enemigo, donde sus defensores, alertados con tiempo de nuestra presencia, nos han preparado una bienvenida de lo más calurosa: soldados hasta debajo de las piedras, expertos lanzadores de granadas atacándonos desde las torres de vigilancia, y una auténtica lluvia de las más diversas municiones dirigida directamente hacia nuestra persona.

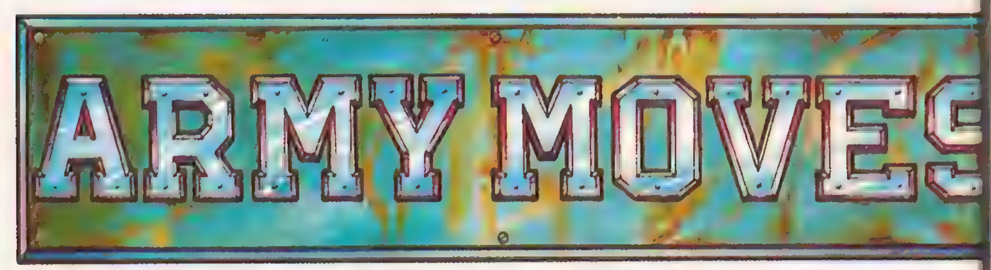
Francamente, no creemos que seáis capaces de superar también con éxito esta misión, pero si lo hacéis ya tan solo os faltará conseguir un último objetivo: penetrar en el edificio del cuartel general, y encontrar y sustraer los documentos secretos.

Estáis locos si pensáis que lo vais a conseguir...

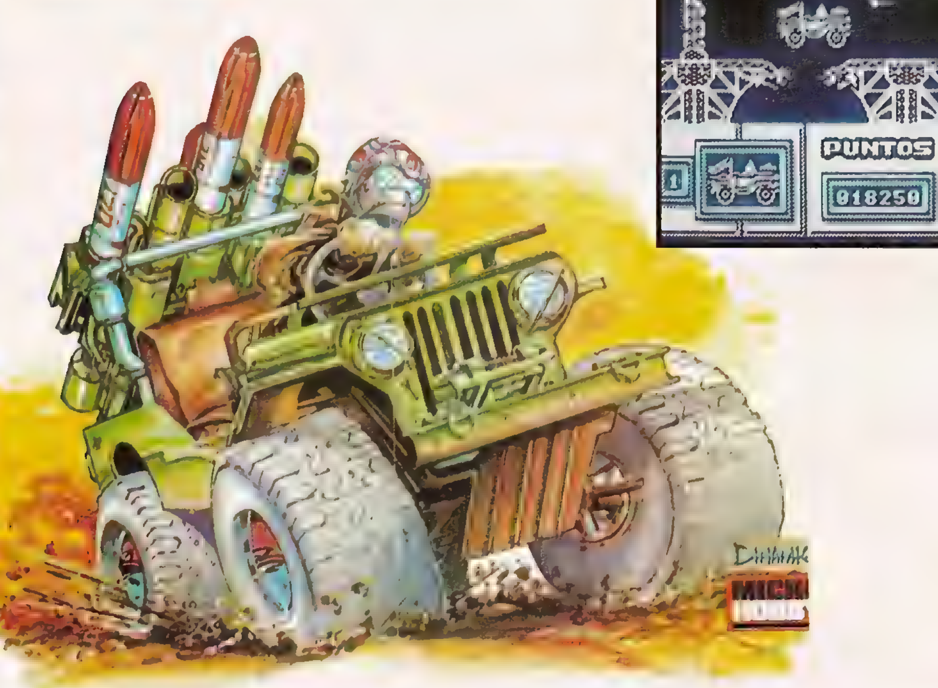
Army Moves nos permite hacer realidad una de las fantasías de moda: luchar tú solo frente a todo un ejército



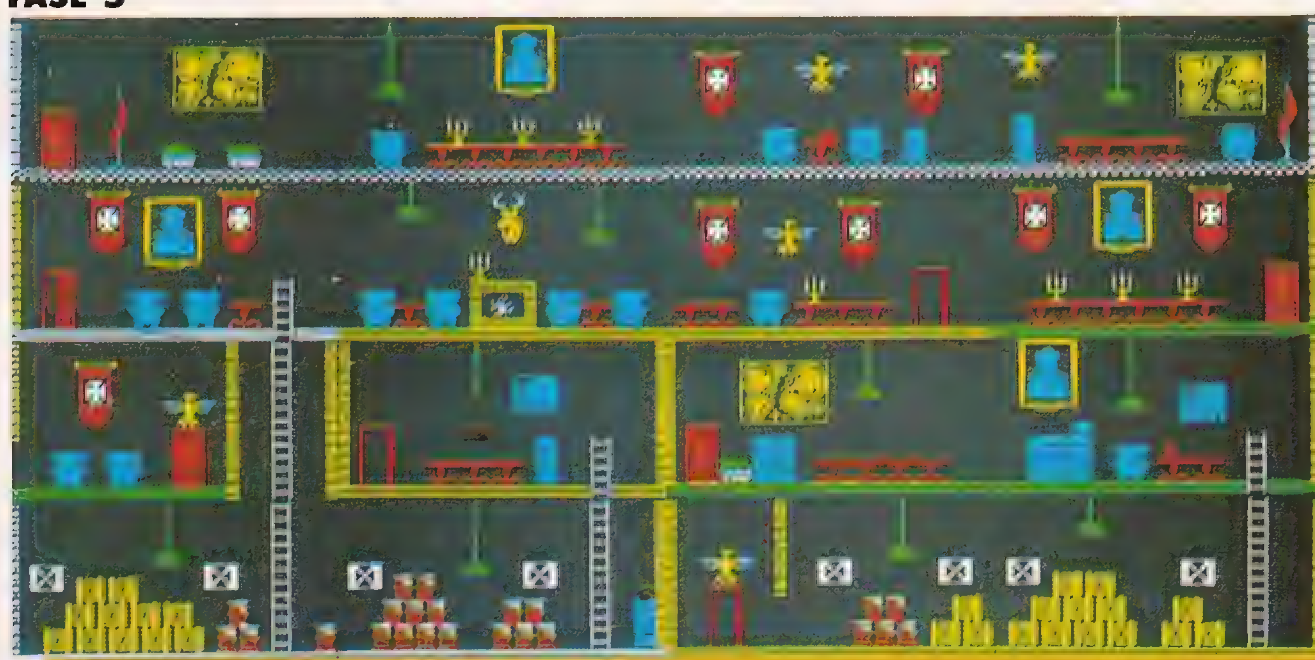




En este juego de Dinamic la acción parece no tener fin. Llegar al final, una misión imposible



FASE 5





LA RAQUETA LOCA

ARKANOID

Productora: **IMAGINE**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Importante empresa necesita tenista con experiencia; imprescindible, calidad reconocida y fuerte personalidad. Trabajo muy bien remunerado. Interesados presentarse en C/. del Arco, n.º 1-D, de 9 a 1 y de 5 a 7.

Anuncio realmente inusual y extraño el que contemplé en el periódico un sábado por la mañana, el mismo día que jugaba una final de un torneo de segunda fila.

Quizá fuera la derrota de aquella tarde frente a un niñato de quince años con cara de pez lo que me decidiera a presentarme a la entrevista de trabajo. ¡Total!, con enterarse de qué iba el asunto nada perdía...

Nada más llegar me extrañó el vacío absoluto de la sala de recepción, pero tampoco tuve mucho tiempo para extrañarme: una señorita de cuerpo esbelto y melena rubia se presentó como la secretaria y me invitó a pasar a su despacho.

El sencillo desarrollo de «Arkanoid» ha hecho de él uno de los juegos más adictivos de todos los tiempos

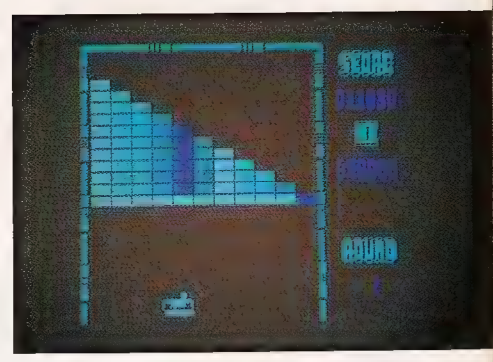
A partir de ahí creo que mi forma de ser me jugó una mala pasada, porque todavía no logro entender cómo firmé aquel contrato; quizá por dinero...

Ahora que estoy a punto de comenzar mi nuevo trabajo y ya me he enterado de los pormenores del mismo, os lo puedo contar: el mencionado doctor Michaelson descubrió que era posible derribar grandes muros utilizando solamente una raqueta y una pelota. Todo consistía en una serie de choques inelásticos a nivel molecular, que merced a no sé bien qué teorías de la mecánica cuántica conseguía provocar la disociación de las moléculas constituyentes de los ladrillos, lo que suponía el desmoronamiento de los ladrillos.

Dos «pequeños problemas»: uno, los ladrillos van desapareciendo a medida que los golpeamos de uno en uno, dado que los efectos de la teoría tienen efecto sobre el par ladrillo-raqueta. Esto significa que deberemos pegar tantos raquetazos como ladrillos tenga el muro, a no ser que aprovechemos el rebote en las paredes circundantes; ¿qué paredes?, sí, se me olvidaba, para que tenga efecto la teoría debe efectuarse todo el proceso en un recinto cerrado, de ahí que antes de empezar pongan unas mamparas que rodeen el muro. El segundo problemilla es que dispongo únicamente de cuatro pelotas para derribar los más de treinta muros que debo destruir para que me paguen; lo peor es que había una letra pequeña donde se especificaba que si fallaba en mi misión no sólo no cobraría, sino que perdería la vida... Y aquí estoy, dispuesto a que no se me escape ninguna pelota.

Los que lleven unos cuantos años en esto de los videojuegos reconocerán en «Arkanoid» un juego mucho más antiguo: el «muro». Básicamente deberemos controlar una paleta que puede direccionarse a izquierda y derecha, con la cual deberemos conseguir ir acabando con los ladrillos que, situados en la parte superior, conforman la pantalla. Para amenizarlo y hacer el juego más completo se han añadido un par de detalles. El primero es que algunos ladrillos esconden píldoras que al ser recogidas nos proporcionan «extras», tales como raqueta supergrande, disparo, pasar al siguiente nivel, vida extra, etc., todo ello dependiendo de la inicial que porte la cápsula. El segundo detalle, los enemigos en forma de cubos, pirámides y similares que surgen de las dos compuertas situadas en la parte superior de la pantalla y que poseen la enojosa y molesta facultad de cambiar la dirección de la bola.

El reto está servido; total, «sólo» son 32...



CARGADOR

```
10 ' CARGADOR PARA EL ARKANOID (VERSION PC)
20 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
30 CLS:KEY OFF
40 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 70
50 C$=C$+CHR$(C)
60 GOTO 40
70 IF S<>13888 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":E
ND
80 PRINT "  INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRAB
AR EL CARGADOR DEL ARKANOID Y P
ULSA UNA    TECLA"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "cark.com" FOR OUTPUT AS #1
110 PRINT #1,C$
120 CLOSE 1
130 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CARK.COM, CARG
ALO ANTES DEL ARKANOID Y CONSEG
UIRAS JUGAR CON  VIDAS INFINITAS."
140 END
150 DATA 14,31,184,16,53,205,33,137,30,120,1,140
160 DATA 6,122,1,250,184,0,0,142,216,199,6,64
170 DATA 0,46,1,140,14,66,0,251,180,9,14,31
180 DATA 186,128,1,205,33,186,0,2,205,39,46,163
190 DATA 124,1,46,137,30,126,1,88,91,83,80,30
200 DATA 142,219,129,62,224,1,254,14,117,39,199,6
210 DATA 224,1,144,144,199,6,226,1,144,144,199,6
220 DATA 228,1,144,144,250,184,0,0,142,216,46,161
230 DATA 120,1,163,64,0,46,161,122,1,163,66,0
240 DATA 251,31,46,161,124,1,46,139,30,126,1,234
250 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,67,97,114,103
260 DATA 97,32,97,104,111,114,97,32,101,108,32,65
270 DATA 82,75,65,78,79,73,68,10,13,40,67,41
280 DATA 32,74,46,83,46,70,46,36,-1
```

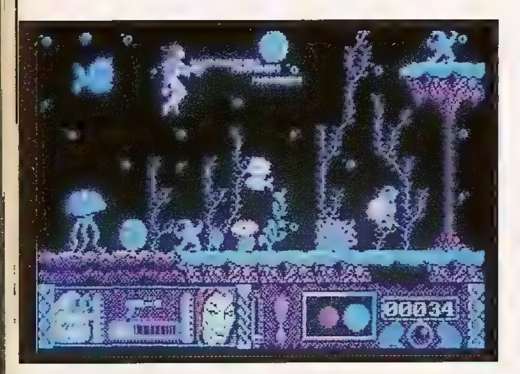
EN BUSCA DEL ECLIPSE

SOL NEGRO

Productora: **OPERA SOFT**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **1.990 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Mónica y Bully, los protagonistas de nuestra historia, son dos apasionados amantes separados por un cruel hechizo: cada plenilunio uno de ellos es convertido en animal -un halcón en el caso de Mónica y un pez en el de Bully- , mientras que el otro recupera su forma humana. Así, y a menos que alguien ponga fin a su trágico destino, nuestros héroes están condenados a pasar el resto de sus días sin tenerse el uno al otro.

Evidentemente, a ver si-



no para que estáis aquí, váis a tener que ser vosotros los que les ayudéis a librarse de su terrible maldición, para lo cual tendréis que conducirles al templo del sol, una gruta submarina situada más allá de los límites de la ciudad de Hidrionis, donde podremos encontrar el Sol Negro (un eclipse de sol), la única posibilidad de romper el hechizo.

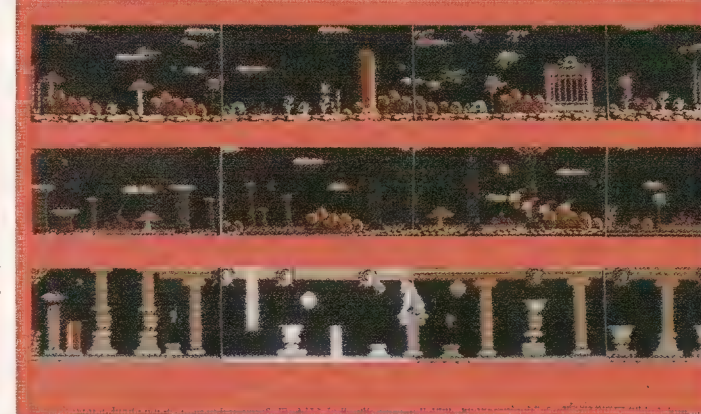
Esto sólo será posible si completáis las dos partes de que consta el juego, teniendo en cuenta que sólo podremos jugar la segunda tras introducir previamente una clave secreta que nos será facilitada al completar con éxito la primera.

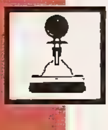
Esta, se desarrolla a través de cuatro escenarios, el desierto, los pantanos, el bosque y el templo, encontrándose en este último la entrada al palacio mágico, nuestro destino dentro de esta primera fase del juego. Así pues, tendremos que acompañar hasta ese lugar a Bully, que se encontrará en forma humana, y a Mónica, transformada en halcón. Lo primero que tendremos que hacer, sin embargo, será precisamente liberar a Mónica, que se encuentra prisionera entre los barrotes de una jaula situdada varias pantallas a la derecha del lugar en que comenzamos, para lo cual además deberemos recoger la llave de la jaula, situada aún más hacia la derecha. A partir del momento en que liberemos al halcón, este se situará tras nosotros, y nos seguirá allá donde vayamos, siempre y cuando no nos movamos demasiado deprisa. Por ello, no bastará con que nos preocupemos de que Bully no sea herido, sino que también deberemos cuidar de que Mónica no sufra ningún daño, ya que se encuentra totalmente indefensa.

El equipo con que contaremos en esta primera fa-



Con la tecla de función F9 obtienes vidas infinitas. El código de acceso a la 2.ª fase es: 2414520







Dos amantes son víctimas de un cruel hechizo: de día ella es un halcón y de noche él un pez. Trágica desgracia: nunca pueden ser humanos a la vez

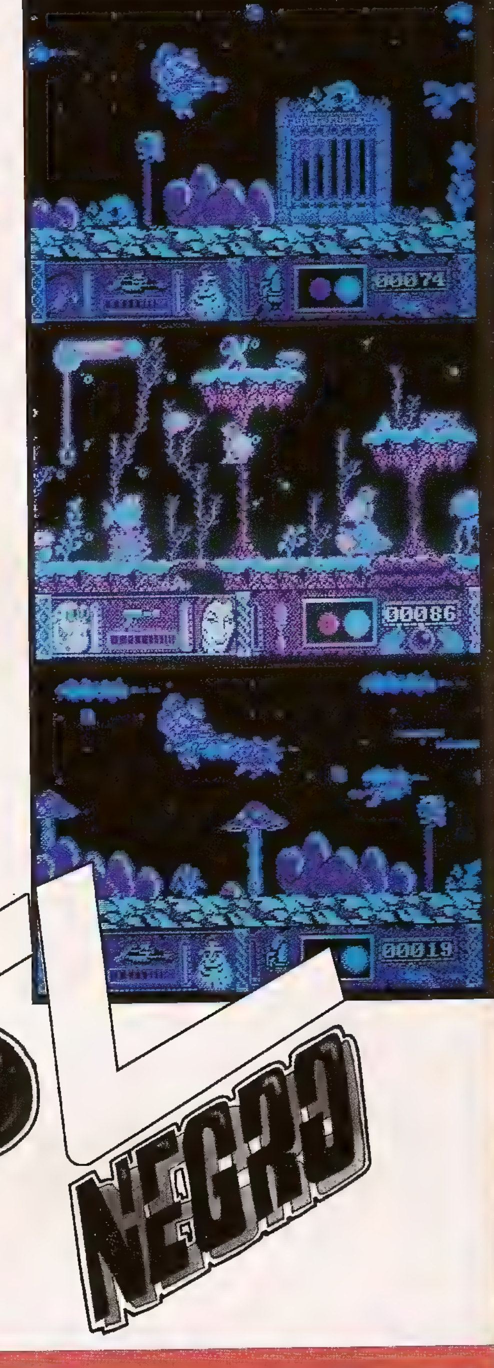
se será un rifle M-92 láser y un moderno propulsor reactivo, que deberemos utilizar con cuidado, pues si los usamos de forma demasiado continuada se recalentarán y dejarán de funcionar. Si esto ocurre, pasados unos breves instantes un nuevo propulsor o rifle aparecerá en pantalla para que lo recojamos, pero durante este tiempo estaremos indefensos o bien muy limitados en movimientos.

En cuanto a la segunda fase del juego, a la que como ya hemos dicho sólo se podrá acceder mediante la introducción de una clave secreta, se desarrolla en el fondo del océano, y nuestro cometido será acompañar a Mónica, en forma humana, y a Bully, transformado en pez, hasta la entrada de la gruta submarina en que se encuentra el templo del sol, donde nuestros dos amantes encontrarán al fin el Sol Negro.

El desarrollo del juego en esta fase es prácticamente idéntico al de la primera, es decir, que tendremos que ir avanzando eliminando a los enemigos mientras cuidamos de que Bully no sea dañado, si bien el número de peligros se duplicará e incluso aparecerán algunos seres pacíficos a los que no deberemos atacar, como los delfines.

Tres escenarios servirán de fondo en esta parte del juego, la zona marítima, la zona cavernosa y la zona de los naufragios, y en esta ocasión además del propulsor, contaremos con una pistola hidrófuga en lugar del fúsil, debiendo tomar las mismas precauciones en su utilización que en la primera fase.

Como veis, el ponerle final feliz a esta romántica epopeya, es algo que os corresponde tan solo a vosotros. ¡Suerte, valientes...!



SOL NEGRO

La misión principal del juego es que uno cuide de que no le pase nada malo al otro. Es el amor...





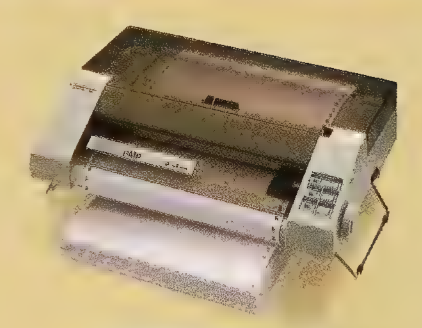
ON DE LA CONSTRUCCION
AMSTRAD PC1512
EL ORDENADOR COMPATIBLE
El AMSTRAD PC 1512 es el ordenador más vendido en Europa.
Un extraordinario equipo que ofrece: alta velocidad de proceso, gran capacidad gráfica y de memoria, ratón ergonómico...
Y ahora con CREDI - AMSTRAD, Usted puede tener un PC 1512, desde 5.900 ptas. al mes.
Además, en este increíble precio aplazado están incluidos una serie de regalos valorados en más de 147.000 ptas.
Aproveche esta gran oportunidad. Es única.
Infórmese de estas condiciones increíbles en un distribuidor AMSTRAD. Sólo tiene que presentar una copia de su nómina.
EN VENTA
PC
PC DD
PC
INFORMACION
(91) 535 35 53
(93) 325 15 12
Y CON UNA GRAN SUM

HORA
Nº 1
TAS DESDE
900

AL MES*

(*) Importe mensualidades según modelo

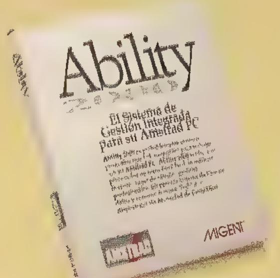
A DE REGALOS...



IMPRESORA DMP 3000

49.900 PTS.

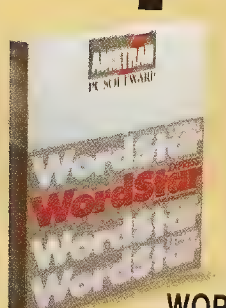




ABILITY 2000

33.000 PTS.



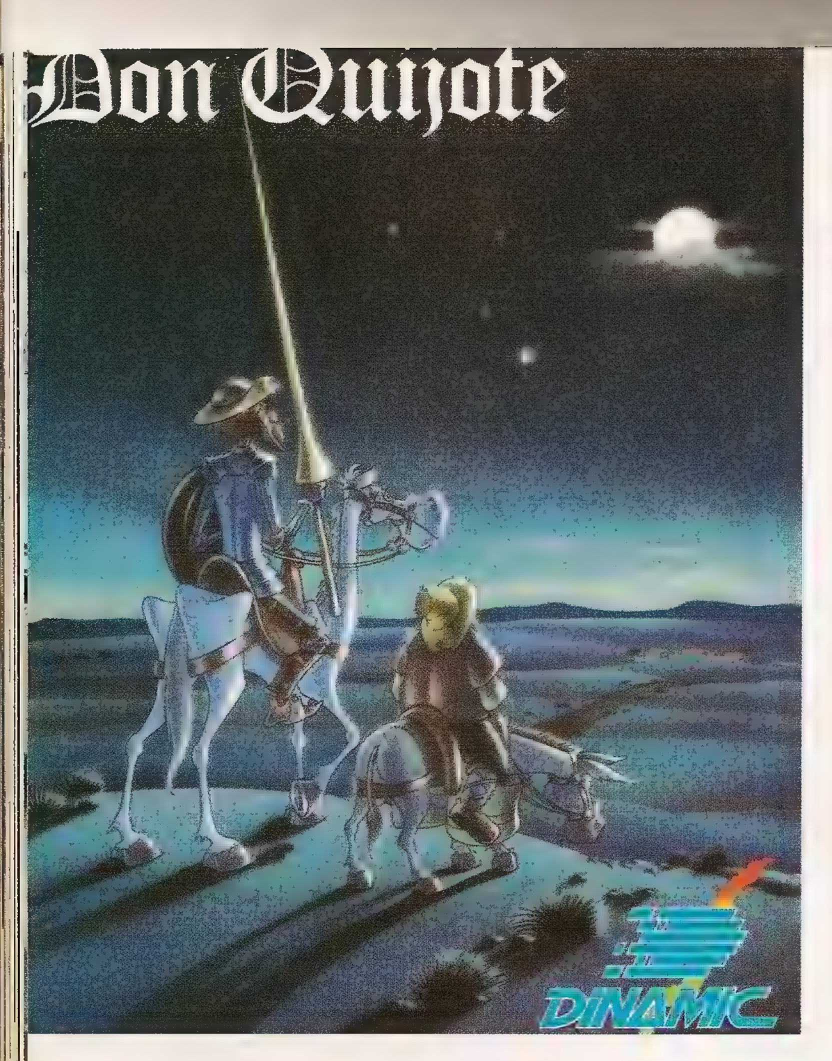


WORDSTAR

65.000 PTS.

147.900 PTS.

…ACIONES CENTRO: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 535 22 50. TELEX 47660 INSC E. FAX 535 00 06
…RIAS: ALCALDE RAMIREZ BETHENCOURT, 17. 35004 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA. TELEFONO 23 11 33. TELEX 96496 TEIC E
…ESTE: JUAN FLOREZ, 18 - 1º, LOCAL 2. 15004 LA CORUÑA. TELEFONOS 25 52 16 / 25 50 22 / 25 53 78
…LAMEDA DE COLON, 17. 29001 MALAGA. TELEFONO 21 37 40. FAX 21 69 94



UN CLÁSICO ENTRE LOS CLÁSICOS

DON QUIJOTE

Productora: **DINAMIC**
Distribuidor: **DRO SOFT**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Mucho nos tememos que cuando en 1605 Cervantes publicó «Don Quijote de la Mancha» , no tenía ni idea de que tres siglos después aparecería un video-juego basado en su novela. Como fácilmente podéis deducir no es precisamente argumento lo que falta a esta aventura conversacional con sello español.

El juego consta de dos partes, en las que se rememoran algunas de las escenas más populares de la novela, gracias a la colaboración del jugador que mediante sus ordenes —construidas con frases sencillas como «leer libro» o «subir»— dirigirá las acciones del protagonista. En la primera parte nos encontramos con el ilustre Don Alonso Quijano, antes de adoptar la personalidad del intrépido caballero andante Don Quijote de la Mancha. Tras leer un libro comienza la aventura, comenzando la acción en la casa del ilustre. Nuestro objetivo es armar caballero a Don Quijote. Para conseguirlo deberemos acompañar a nuestro protagonista en su peregrinar por todas las estancias de su casa, dónde encontrará la espada, la armadura, la llave y un tablón.

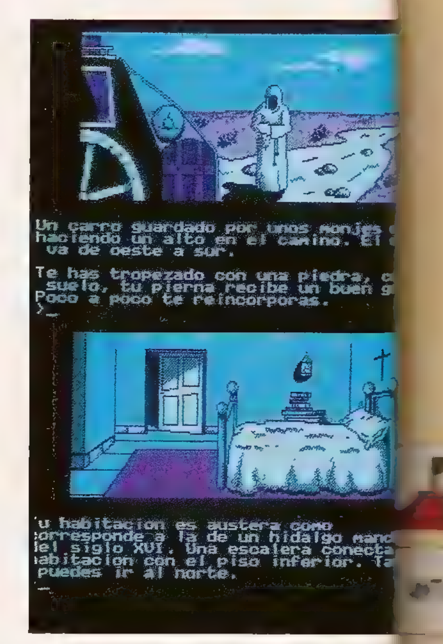


«Don Quijote» es, sin lugar a dudas, la aventura realizada en nuestro país que ha alcanzado mayor éxito

Con la llave podrá escapar de su casa y una vez en Argamasilla dirigirse al bosque para buscar la botella, imprescindible en la segunda parte, y la vela, que aparecerá en una posada, donde también encontrará un martillo y tendrá lugar la batalla contra la odres de vino. Con la vela y la espada Don Quijote podrá armarse caballero velando las armas en otra posada, donde previamente deberá arreglar la puerta. Comienzan aquí las aventuras de Don Quijote como caballero andante, teniendo lugar las batallas contra las odres y la lucha contra las ovejas, bajo la asombrada mirada de Sancho.

Durante el desarrollo de ambas fases Don Quijote no podrá olvidar reponer fuerzas, comiendo cada cierto tiempo los alimentos que recogerá en su aventura, como manzanas, bellotas o pan.

Para poder acceder a la segunda fase es preciso haber resuelto la primera, ya que como recompensa al final de esta se nos dará una clave —«El ingenioso hidalgo»—, sin la cual no podremos afrontar nuevos riesgos. Como resultado de las batallas antes relatadas Don Quijote aparece en esta segunda parte en un estado lastimoso. La aventura comienza con unos monjes y una bella dama bloqueando el camino con su carro. Don Quijote asolado decidirá entonces echarse una siestecita, tras lo cual podrá librar con nuevos ánimos otras batallas con las que conquistar a la bella Dulcinea. Los monjes desempeñan un papel fundamental en esta fase ya que al continuar su camino dejarán a Don Quijote un papiro en el que se habla de un ungüento mágico, llamado bálsamo de Fierabrás que cura las heridas al instante.



Don Quijote y Sancho recogerán todos los ingredientes de la pócima para posteriormente mezclarlos en un caldero y comprobar sus resultados milagrosos. El bálsamo está formado por vino, sal, aceite y romero. El vino recogido en la lucha contra las odres de la primera fase, le servirá en esta ocasión. La sal aparecerá en el molino, donde nuestro protagonista podrá también reponer energías. Después regresarán a Almagro; allí Don Quijote tras visitar al barbero y conseguir su bacía, llegará a una posada en la que que encontrará la llave que le separa de la casa donde encontrará el aceite. El romero aparecerá en el bosque y con los cuatro ingredientes nuestro protagonista se dirigirá a la Cueva de Montesinos, donde tras librar una batalla musical con el león encontrará el caldero, en el que remover con una ramita de naranjo la pócima.

Milagrosamente repuesto de sus dolencias don Quijote regresará a Almagro donde, sin duda, la bella Dulcinea caerá rendida a sus pies ... ¿O no?


PUERTA
BODEGA
ESCALERA
1ª Parte
MURO
VELA
LAGUNA
BAUL
ZAGUAN
PUERTA
ANTORCHA
RECIBIDOR
MANCHA
MANCHA
OVEJAS
2ª Parte
CIMA
SAL
ALMAGRO
CALLE
PLAZA MAYOR
POSADA



El personaje surgido de la mente del novelista Manuel Vázquez Montalbán es el protagonista de esta aventura de AD

EMULANDO A CARVALHO



LOS PÁJAROS DE BANGKOK

Productora: **AD**
Distribuidor: **DRO**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

El famoso detective Carvalho, personaje de ficción surgido de la mente del prestigioso novelista Manuel Vázquez Montalbán, es el protagonista de una de las escasas aventuras de texto realizadas en nuestro país.

Y como sabemos que este tipo de juegos suelen resultar bastante complicados, especialmente para los aficionados inexpertos, vamos a tratar de ayudaros un poco para que tengáis una ligera orientación de hacia dónde debéis dirigir vuestros pasos.

Así pues, prestad atención a los siguientes comentarios, que seguro que os servirán de pista en muchas ocasiones. Te encuentras en el aeropuerto de Bangkok: una amiga te telefoneó solicitando urgentemente tu ayuda.

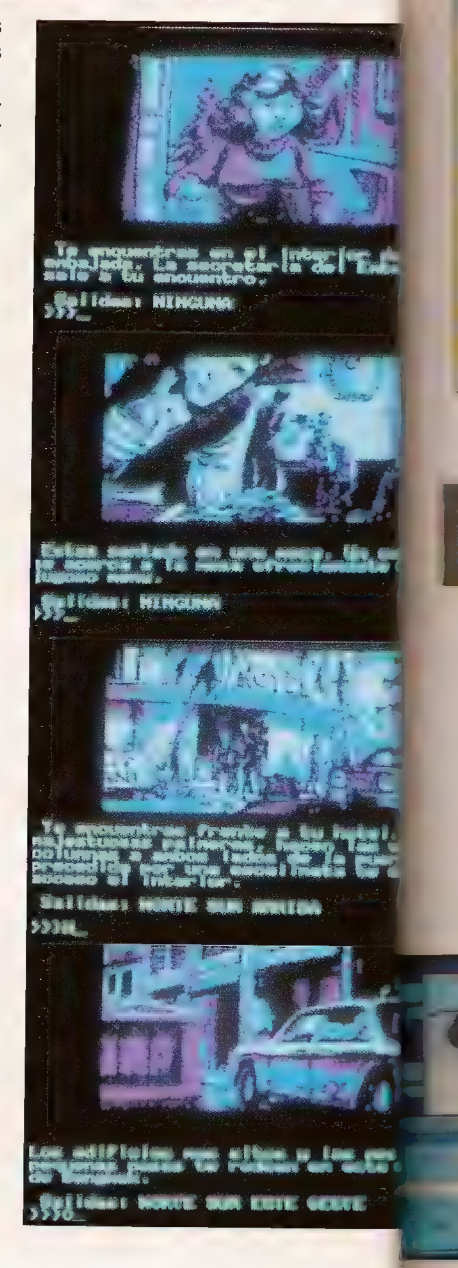
Como no se te ocurre nada mejor que hacer, te diriges a la embajada española, donde una imponente rubia te recomendará, tras identificarte, que te dirijas a la comisaría y preguntes por Charoen. Éste te entregará un papel en el que están apuntados los nombres de unos cuantos sospechosos.

Todavía tienes que esperar un poco y antes de leer el papel tendrás que ir al hotel. Buscarás descanso, pero te encontrarás con una mala experiencia: ya que alguien se ha percatado de tu molesta presencia. Sin embargo el pasar por esta embarazosa situación es imprescindible, ya que, de no hacerlo ahora, a mitad del juego supondrá el fin de tu aventura.

Llega el momento de leer la lista. El primer nombre es una pista falsa, pero el lugar al que te lleva puede tener cierto interés... (ya sabes de qué estamos hablando).

El siguiente nombre te lleva a los muelles. Le compramos una chalupa a un viejo y, por los canales, nos dirigimos al mercado acuático, donde compramos comida y una pistola. Después haremos una visita a unos decrépitos ancianos que nos darán una valiosa información. Nos encaminamos al templo, (decirle al taxista Tan Kabruk) y preguntarás por Archit. Por cierto, este Archit, por si aún no lo sabéis, es un traficante de diamentes del que vuestra amiga se enamoró perdidamente y principal sospechoso responsable de las penas de Teresa. Del templo obtendremos un trozo de tela y una recomendación.

La tela nos servirá para dársela a un hombre que trabaja en un almacén, el cual nos hará un pasaporte falso. Cogemos el tren (un empleado nos pedirá el pasaporte) y vamos a la selva. Ante nosotros tenemos un maravilloso laberinto que, una vez sorteado debidamente, nos llevará a un lugar donde Jungle Kid (el malo), amenaza con matar a Teresa y Archit. Pero para algo llevamos una maravillosa pistola...





SAPIENS

3 más de millones de pantallas

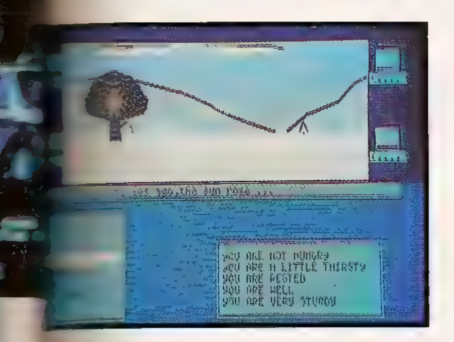
IBM PC Y COMPATIBLES AMSTRAD PC



HACE MILLONES DE AÑOS

SAPIENS

Productora: **LORICIELS**
Distribuidor: **PROEIN**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

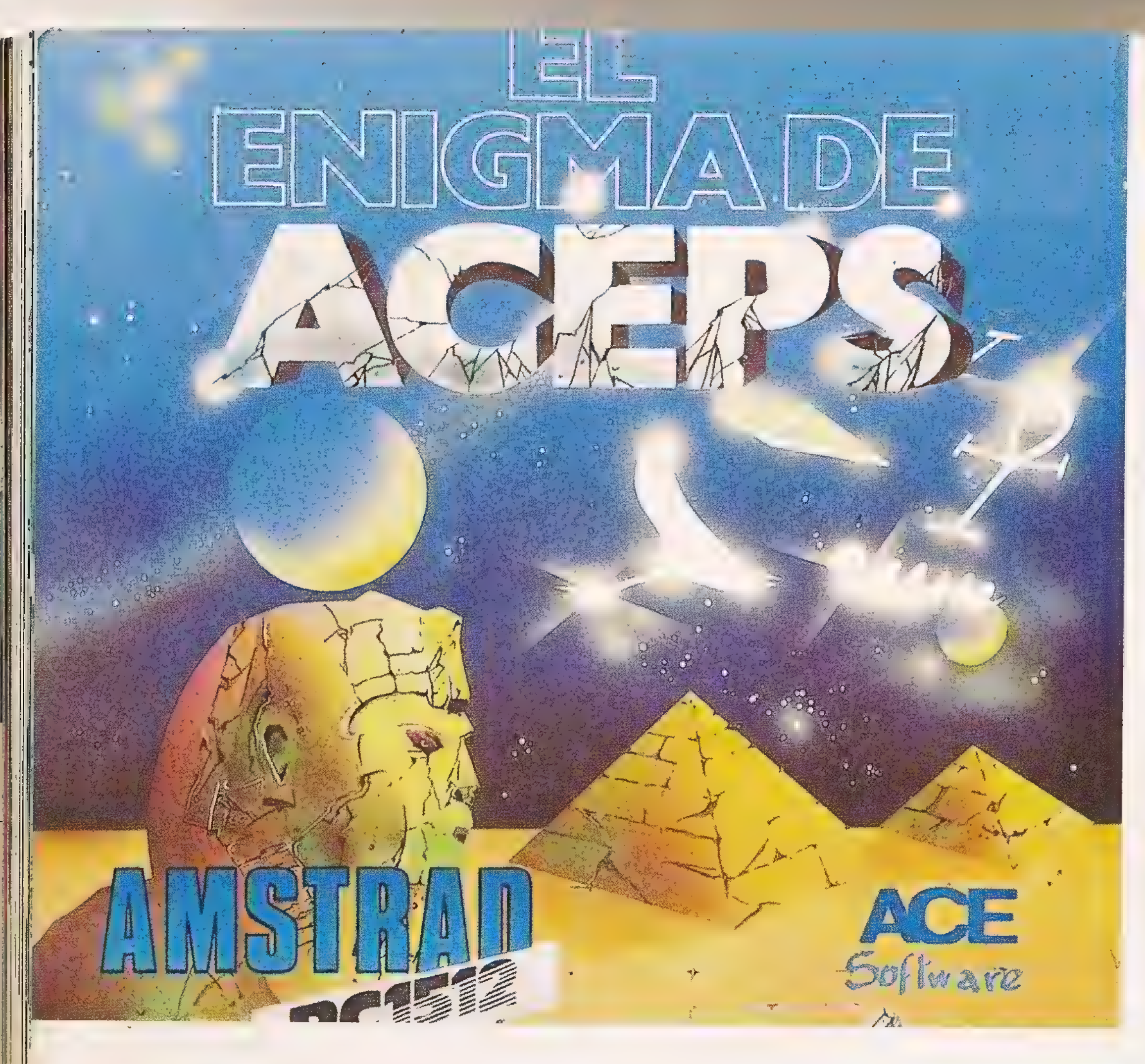


Seguramente habrá alguien por ahí que se moleste cuando vea que hemos incluido este Sapiens en el apartado de aventuras de texto. Y la verdad no le faltaría parte de razón, ya que este programa de Loriciels no es una aventura en el sentido más estricto de la palabra.

Los puristas opinan que en este tipo de programas el jugador debe tener completa libertad para elegir la acción a realizar, y por ello es por lo que decimos que Sapiens no es exactamente una aventura. En este juego el jugador no puede teclear las frases directamente, sino que tiene que elegir entre las diferentes opciones que el propio juego le va presentando en la pantalla.

De cualquier forma, y una vez hecha esta importante aclaración, diremos que el argumento de Sapiens nos traslada un millar de siglos atrás, a los mismísimos albores de la aparición del hombre sobre la Tierra. Y, sinceramente, la supervivencia en estos tiempos no es nada fácil. Así pues, a ti, como valeroso guerrero de la tribu te ha tocado la china de salir en busca de nuevos territorios donde abunde la caza.

Animales salvajes o comestibles, tribus inhóspitas u hospitalarias, arduos o bellísimos parajes te esperan en tu emocionante aventura. De tí depende elegir el buen camino para asegurar la supervivencia de los tuyos.



MISTERIO EN LAS PIRÁMIDES

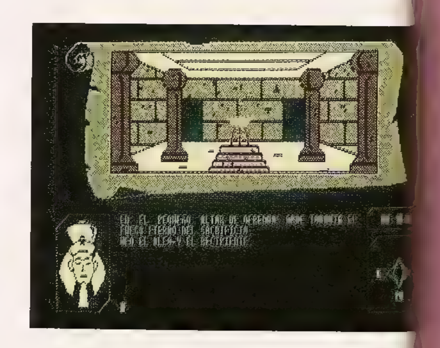
EL ENIGMA DE ACEPS

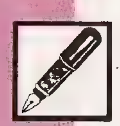
Productora: **ACE SOFTWARE**
Distribuidor: **ACE SOFTWARE**
Precio: ▪ ▪ ▪
Tarjeta gráfica:

Durante la quinta dinastía, el faraón Aceps I, hizo construir dos grandes pirámides , que albergarían su cuerpo y sus bienes cuando muriera. Pasaron muchos años antes de que las pirámides de Cafax y Aceps estuvieran terminadas, coincidiendo su construcción casi con la muerte del poderoso faraón. Este había pasado la mayor parte de su vida guerreando como un loco, por lo que no estaba dispuesto a que nadie perturbara su paz una vez muerto; así que, realizó un conjuro, que causaría la muerte de todo aquel que osase profanar su tumba. Además del conjuro el faraón, por si las moscas —que con estas cosas de la magia ya se sabe—, había diseñado el interior de la pirámide con ayuda de los más prestigiosos arquitectos de la época, construyendo en su interior un número desconocido de laberintos que desanimarían, incluso a quienes hubieran pasado por alto la maldición. Sin embargo el faraón no contó con que con el tiempo, el ansía de riquezas sería mucho más fuerte que la magia y que los hombres decubrirían métodos con los que adentrarse en las pirámides sin correr el riesgo de perecer en el intento, o al menos eso es lo que esperan.

Este es a grandes rasgos el argumento de esta entretenida aventura conversacional y su argumento si todavía no lo habéis descubierto, es desvelar el enigma que se oculta en la pirámide. Para poder resolver esta incógnita contamos con una brújula, que nos señala en todo momento las direcciones hacia donde podemos avanzar, y con nuestras naturales dotes como aventureros. Nada más dar comienzo la aventura comienzan los problemas, conseguimos llegar hasta una de las pirámides, pero su interior permanece a oscuras ¿qué debemos hacer?, lógicamente buscar una linterna y encenderla. La luz nos ayuda a ver las cosas algo más claras y sobre todo nos permite examinar los escenarios con mayor facilidad. Comenzamos haciendo un recorrido de la pirámide lentamente, examinamos cada estancia y memorizamos sus salidas, pronto descubrimos el punto en el que se comunican las dos pirámides y nos disponemos a continuar investigando, con ayuda de las imágenes. Este es uno de los puntos más novedosos de esta aventura, pues los gráficos, que aparecen en pantalla en un pergamino, nos dan pistas sobre nuestra situación. En algunas ocasiones es posible que el texto nos informe que nos encontramos ante obstáculos que no podemos superar caminando, si en ese momento prestamos atención a los gráficos, es posible que descubramos la presencia de escaleras, y que deduzcamos que la única forma de llegar hasta allí sea subiendo las escaleras, pese a que el texto no nos lo indicaba.

Como en la mayoría de las aventuras de texto, «El enigma de Aceps» exigirá al jugador entrar en ambiente para poder tomar las decisiones adecuadas y por supuesto poner en juego todas sus dotes detectivescas para averiguar qué objetos son imprescindibles y cuándo y cómo utilizarlos. Una gran aventura en castellano a la que deberemos dedicar tiempo y ganas, pero, no os desaniméis, las primeras partidas nos darán pistas que nos invitarán a continuar a poquita afición que pongamos de nuestra parte.







DIVIERTETE EN 16 BITS

No te prives.
Aprovecha al máximo
las posibilidades de tu ordenador.
Relájate y disfruta:
comienza la diversión.
Y no sólo eso.
Con cualquiera de estos seis video-juegos
desarrollarás tu habilidad,
mejorarás tu capacidad de concentración,
y pondrás a prueba tu inteligencia.
Tú escoges;
Ajedrez, Golf, Baloncesto o Conducción Deportiva.
Combatir la «inseguridad ciudadana»
o internarte en el mundo hostil de Barbarian.
Escoge uno, varios o todos
y comprueba hasta dónde
la unión de tus 16 bits
y el software de primera línea
es capaz de llegar.

DRO SOFT

C/ FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADRID
TELEFONOS: (91) 246 38 02 / 673 90 13

VEINTINUEVE-UNO, S.A.



MÁRCATE UN GOLAZO

EMILIO BUTRAGUEÑO FÚTBOL

Productora: **TOPO SOFT**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

El fútbol es, sin duda, uno de los deportes que mayor pasión despierta en nuestro país y, por lo tanto, el que se realicen simuladores como éste, que utiliza el nombre de Emilio Butragueño, es algo inevitable dentro de las actuales tendencias del mercado del software.

El programa incorpora la posibilidad de uno o dos jugadores y su apariencia es muy similar a la de las máquinas que tan populares se han hecho en los últimos tiempos y en las que todos habréis tenido la oportunidad de jugar en cualquier local.



Así, la perspectiva utilizada para el juego es aérea, es decir, como si el jugador estuviera suspendido a cierta altura sobre el estadio donde se desarrolla la acción, lo que supone que no puedes visualizar de una sola tacada todo el campo, sino la porción de él por donde se están moviendo los jugadores. De todas formas, para saber en qué zona del terreno de juego se está desarrollando la acción, hay un campo reducido en la parte inferior derecha, en el que se encuentra encuadrada dicha zona.

En la parte inferior, además de ese esquemático campo, se encuentra un marcador electrónico que indica los goles de cada equipo, cuál de ellos tiene en ese momento el control del balón, lo cual se realiza mediante un parpadeo del color correspondiente, y el tiempo restante de juego.

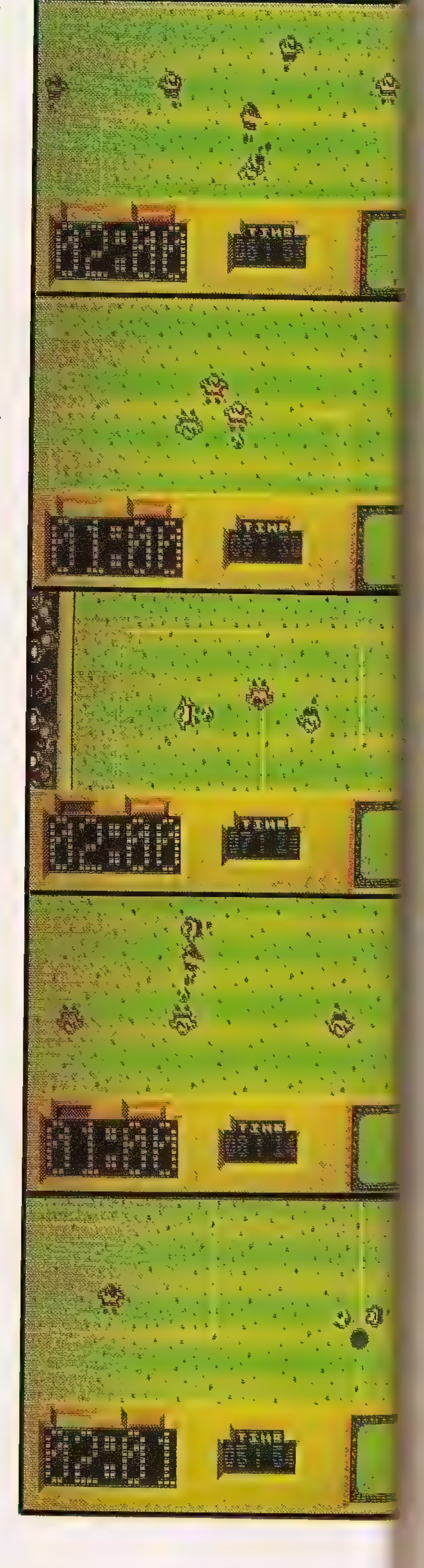
Sobre la misión a realizar, comprenderéis que se trata de vencer al equipo contrario. Pero, al igual que en un partido real debéis tener en cuenta las reglas básicas del juego, ya que «Emilio Butragueño Futbol» las considera prácticamente todas. Así, se realizarán saques de banda, de puerta o córners, cuando el balón salga del rectángulo de juego, se pitarán faltas si dáis una patada al contrincante, o penalty si dicha falta se produce dentro del área.

Además hay que tener en cuenta que a la primera falta cometida por un jugador, el árbitro le amonestará verbalmente. A la segunda le enseñará la tarjeta amarilla, y, a la tercera, expulsará a ese jugador, con lo que no podrá volver a reincorporarse al juego.

Ya sólo queda que os vistáis de corto, hagáis unos ejercicios de precalentamiento y disfrutéis de un cómodo partido de fútbol desde vuestro sillón favorito.

La perspectiva utilizada es la aérea, al estilo de las populares máquinas recreativas

Como en un partido real: faltas, corners, penalties, etc...



RALLY EN EL DESIERTO

AFRICAN RAIDERS

Productora: **TOMAHAWK**
Distribuidor: **SYSTEM 4**
Precio: **2.850 ptas.**
Tarjeta gráfica:



Gracias a pruebas tan conocidas como la mítica «París-Dakar», los rallies a través del desierto se han convertido en uno de los retos más atractivos tanto para pilotos como para los aficionados al mundo del motor, que ven en ellos la perfecta combinación de factores para lograr que una carrera tenga más de aventura que de prueba deportiva.

El vehículo con el que competimos en este duro rally es un 4×4 todo-terreno

Esto es justamente lo que nos ofrece la compañía francesa Tomahawk en «African Raiders», un juego que simula a la perfección el desarrollo de un rally dividido en cinco etapas, con comienzo en Túnez y final en Dakar.

El vehículo con el que participaremos, si decidimos aceptar el reto, es ni más ni menos que un manejable 4x4, que, por si no lo sabéis, es el nombre con el que se define a los vehículos dotados con tracción a las cuatro ruedas.

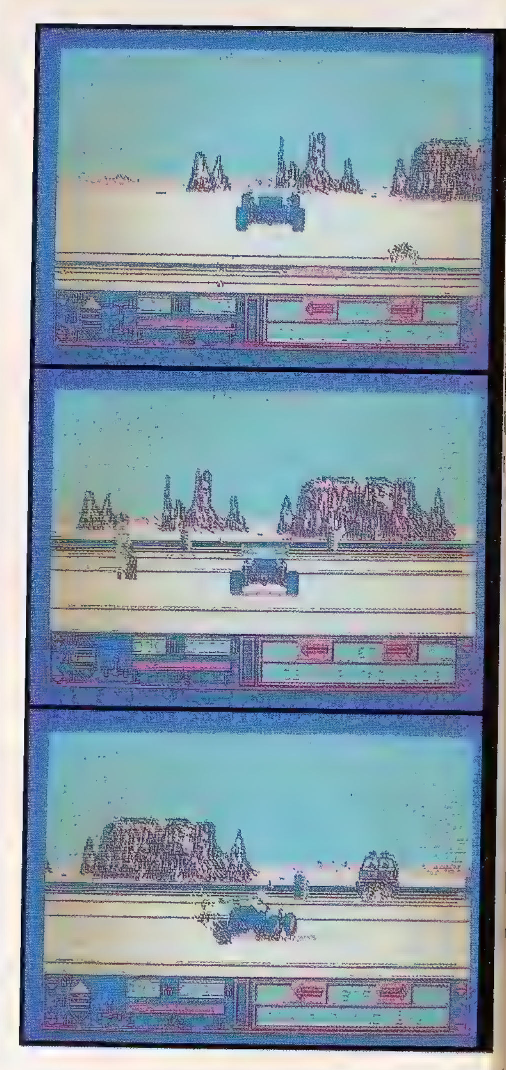
Con él tendremos que tomar parte en la carrera, eligiendo una de las dos posibilidades de que disponemos para realizar cada una de las cinco etapas: la primera consiste en mantenernos dentro del trazado marcado por la organización, y que, para mayor comodidad de los pilotos, ha sido balizado a ambos lados. La otra posibilidad que nos queda, mucho más arriesgada, pero también mucho más rápida es, ni más ni menos, que intentar atajar en línea recta desde el punto de salida hasta la meta, atravesando el desierto y utilizando para ello como únicas ayudas la brújula de nuestro pequeño pero sofisticado ordenador de abordo y el detallado mapa que se incluye junto con las instrucciones del programa.

Si escogemos la primera posibilidad, tendremos oportunidad de utilizar el sistema de tracción a dos ruedas del que también dispone nuestro vehículo. En estas condiciones nuestro 4x4 podrá desarrollar una velocidad mucho mayor, pero desgraciadamente esto solamente será factible mientras nos mantegamos en terrenos de firme sólido y poco accidentado, como lo son justamente aquellos por los que discurre el camino balizado.

Otro grave incoveniente consiste en que dado que la carrera se realiza a través de pleno desierto, no contaremos con ningún tipo de repostaje a lo largo de la prueba, por lo que deberemos completar cada etapa únicamente con la cantidad de combustible con que partimos de meta. Ésta es en principio más que suficiente, pero un inesperado despiste en nuestra orientación puede obligarnos a acometer un rodeo imprevisto que nos ponga en serias dificultades de consumo.

Por último hay también que reseñar que fuera del camino balizado existen diferentes tipos de peligros que pueden causarnos más de una colisión, como palmeras, rocas, y como no, incluso manadas de camellos. Si esto ocurre, puede darse la circunstancia de que nuestro vehículo sufra alguna avería, siendo especialmente peligroso el caso de que se dañe el ordenador de abordo, ya que todos los datos sobre nuestra posición y coordenadas podrían quedar totalmente falseados.

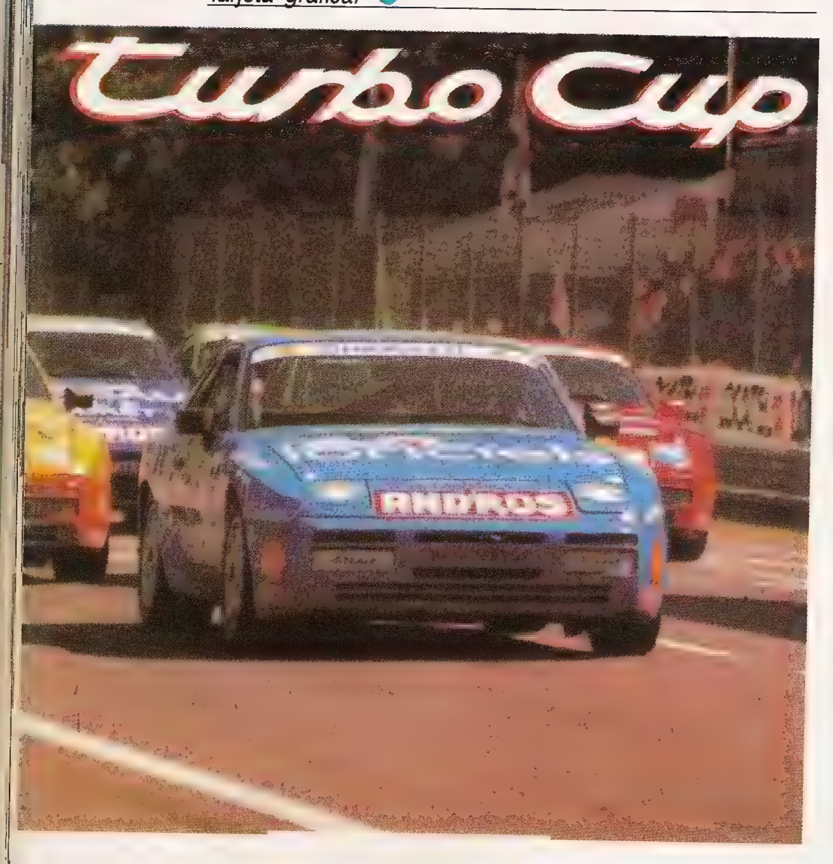
No lo dudes, si tienes espíritu aventurero, y te vuelves loco con cualquier cacharro con motor y cuatro ruedas, éste es tu juego. Dakar te espera.



AL VOLANTE DE UN PORCHE

TURBO CUP

Productora: **LORICIELS**
Distribuidor: **PROEIN, S. A.**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:



La 944 Turbo Cup es una de las competiciones automovilísticas de mayor aceptación en nuestro país vecino, Francia. De ahí que la importante casa gala Loriciels se haya interesado especialmente en este emocionante campeonato. Este interés se debe a dos razones fundamentales, la primera de ellas poder patrocinar alguno de los bólidos que en ella compiten, y la segunda conseguir los derechos para la transformación de este importante evento al ordenador.

Y además de conseguir los derechos, han conseguido también el asesoramiento de uno de los campeones franceses que suelen competir en esta Turbo Cup, René Metge, ganador del rallie París-Dakar en una ocasión.

«Turbo Cup» contó para su realización con el asesoramiento del gran campeón René Metge.

Pero dejémonos de nombres, patrocinios y derechos y vayamos a lo que importa: al juego. En «Turbo Cup» nos pondremos a los mandos de un Porsche 944, muy parecido a los modelos de serie, aunque con algunas adaptaciones para participar en circuitos.

Con una potencia de 250 caballos a 6.000 r.p.m., los modelos de la serie Cup alcanzan velocidades de 245 Km/h, pasando de 0 a 100 en 6.3 segundos. Carecen de dirección asistida, para poder mantener el peso en los 1160 Kgr., pero incorporan otras mejoras técnicas como frenos ABS o neumáticos tipo «slick» de Dunlop creados especificamente para este tipo de pruebas.

Una de las innovaciones que presenta este «Turbo Cup» con respecto a otros programas de coches, es la posibilidad de elegir como se cambian las marchas de entre las siguientes opciones: cambio automático; cambio mediante un segundo joystick; pulsando las teclas del 1 al 5, asigandas a cada una de las velocidades correspondientes; pulsando la tecla de fuego y la de acelerar o frenar simultáneamente con lo que se aumenta de velocidad o se reduce; y, por último, el cambio profesional, en el que el botón de fuego actúa de embrague y para meter las marchas debes hacer el mismo recorrido con las teclas que harías con la mano, es decir, que para meter cuarta tendrías que pulsar embrague, abajo y derecha y depués otra vez embrague.

En cada uno de los cuatro circuitos que componen la Turbo Cup: Magny-Cours, Paul Ricard, Dijon-Prenois y Nogaro, deberás hacer primero una vuelta de clasificación.

Dependiendo del tiempo realizado en ésta, alcanzarás un determinado puesto en la parrilla de salida, por lo que interesa arriesgar, para después tener que adelantar al menor número de coches posible, maniobra que siempre constituye un peligro a altas velocidades.

Tras la vuelta de entrenamiento, se encenderá el semáforo rojo, luego el verde y a correr.







¡SEGUNDOS FUERA!

FRANK BRUNO'S BOXING

Productora: **ELITE**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **1.990 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Frank Bruno, aspirante al título mundial de los pesos pesados al que, por cierto, no hace mucho tiempo el actual campeón, Mike Tyson, le dio lo suyo, es el protagonista de este peculiar simulador de porrazo limpio o boxeo, como deseéis llamarle.

El objetivo del juego es alcanzar el campeonato mundial, para lo cual deberás enfrentarte con siete aspirantes hasta poder llegar a combatir con Peter Perfect, el actual campeón. Estos aspirantes son: Canadian Crusher, lo más feo que podáis imaginar en ser humano, con la belleza de un oso y la velocidad de un elefante; Fling Long Chop, originario de la tierra del Hi-Fi Naciente, maestro en artes marciales, cuya especialidad es la patada libre; Andra Puncheredov, antiguamente bailarín antes de dedicarse al deporte de las doce cuerdas, su golpe preferido es el cabezazo; Tribal Trouble, nacido en sudáfrica, por lo que imaginaréis que le encanta golpear a los blancos allí donde más les duele; Frenchie, un francés de estilo depurado y fuerte pegada; Ravioli Mafiosi, originario de Sicilia es muy hábil disimulando todos los trucos sucios que utiliza desde los pellizcos en la nuca hasta los golpes muy, pero que muy bajos; Antipodean Andy, híbrido entre un gorila y el hombre de Neandertal, cuyo salvajismo raya en lo increíble; y, por último, Peter Perfect, la mejor máquina de pelear que se haya visto sobre una lona, con una variedad de golpes y movimientos capaz de dejar boquiabierto a cualquier contrincante.

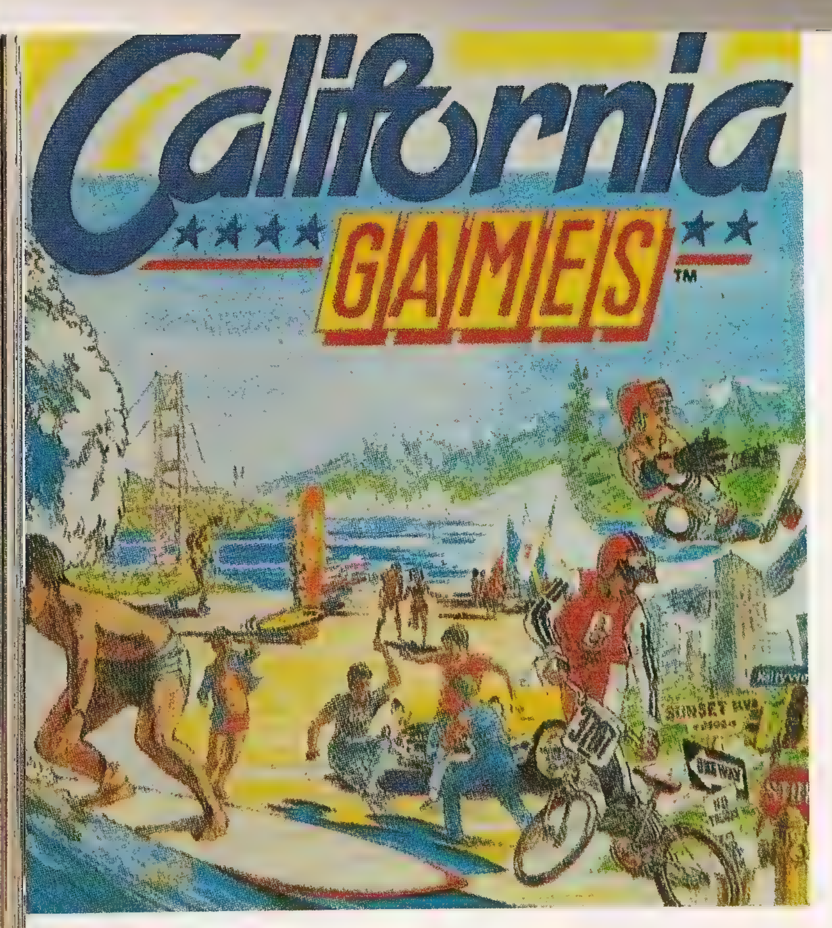
El objetivo es alcanzar el campeonato mundial, enfrentándose a siete fornidos aspirantes.

Con cada uno de los oponentes deberás utilizar un sistema diferente. Así con Canadian Crusher una pegada alternativa arriba y abajo suele ponerle fuera de combate. O Fling Long Chop, con el que deberás tener mucho cuidado ya que sus patadas son mortíferas. Utilizar con él los diferentes movimientos defensivos, alternándolos con ataques esporádicos puede ser un buen sistema.

El cinturón de campeón del mundo está a vuestro alcance, pero por si acaso tened unas vendas y algún analgésico cerca, no vaya a ser que vuestros huesos se resientan.

Con cada contrincante debe utilizarse una técnica de boxeo diferente para lograr la victoria.





DEPORTES YANKEES

M

CALIFORNIA GAMES

Productora: **EPYX**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Epyx es, sin duda, una de las mejores compañías en cuanto a lo que a simuladores deportivos se refiere. Sin embargo, en algunas ocasiones los «deportes» que eligen resultan un tanto extraños para los aficionados españoles (oye, con el fútbol, las motos y el baloncesto, ya tenemos bastante). Así, con este «California Games», tendremos la oportunidad de trasladarnos a tan bello estado norteamericano y pasar un buen rato practicando juegos tan particulares como el surfing, el footbag (mantener en el aire una bolsa de plástico a base de patadas), o el ciclismo sobre una BMX.

Pero vayamos por partes y expliquemos en qué consiste exactamente cada una de las seis pruebas que configuran este programa.

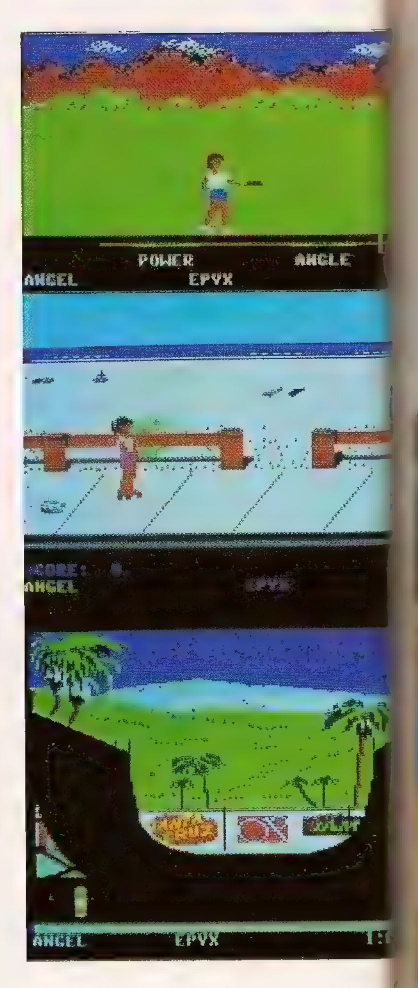
Para empezar (transcribimos literalmente el nombre de las pruebas para evitar complicaciones de traducción), nos encontramos con el Halfpipe, que es ese deporte que se practica sobre un monopatín en una especie de media tubería gigante. Ya se sabe: pirueta por aquí, vueltecilla por allá, virguería por acullá. Como en el resto de las pruebas, se nos otorgará una puntuación final para calificar nuestros denodados esfuerzos.

Y seguimos con el Footbag que, como antes bien dijimos, consiste en hacer lo posible y lo imposible para mantener en el aire una bolsa llena de aire. Para ello podremos golpear la bolsa con la pierna, el pie, el coco, la rodilla o cualquier otra parte móvil de nuestro cuerpo (no, con eso no).

Ahora le llega el turno al surfing. Esta prueba necesita pocas explicaciones, pero, para los despistadillos, diremos que tendremos que meternos en el mar (olas de, por lo menos, unos 20 metros), subirnos sobre una enclenque tabla de plástico, aguantar el temporal, mantener el tipo y ligarnos a esa rubia tan maciza de la playa. Fácil.

Skating es lo que tenemos que practicar a continuación. Así pues, nos encontraremos ante un largo, concurrido y sucio paseo marítimo en el que se nos invitará a esquivar todo tipo de obstáculos que, sin duda, irán apareciendo en nuestro camino. Todo esto, of course, sobre patines.

Ya sólo faltan dos. Y la penúltima es el Flying Disc, deporte que, como todos sabéis, se practica con un disco que hace de todo menos volar hacia donde nosotros queremos que vuele. Otra excelente oportunidad para hacer el ridículo ante la suegra y los niños.



Las playas californianas serán el escenario de seis nuevas y originales pruebas deportivas

Y el programa se completa con la carrera sobre una BMX que, por si no lo sabéis, es una bicicleta muy resistente con la que se puede intentar (repetimos, intentar), hacer acrobacias y piruetas sobre un terreno bastante irregular y diseñado con muy mala «leche».

Esto es todo, que no es poco y, además, es divertido.





DEPORTES BAJO EL SOL

SUMMER OLYMPIAD

Productora: **TYNESOFT**
Distribuidor: **SYSTEM 4**
Precio: **2.450 ptas.**
Tarjeta gráfica:



Los simuladores deportivos cuentan con una gran tradición dentro del software de entretenemiento. Desde las más clásicas pruebas, a los más insospechados y originales eventos, todos los acontecimientos relacionados de una u otra forma con la competición han desfilado por nuestras pantallas. En esta ocasión ha sido la compañía británica «Tynesoft» la encargada de presentarnos su particular versión de las olimpiadas de verano, brindándonos la posibilidad de participar en cinco pruebas diferentes.

Esgrima, tiro al plato, triple salto, salto de trampolín y carreras de vallas son las pruebas que incluye este simulador

Antes de que la competición de comienzo, el programa nos permitirá escoger el número de jugadores y el país por el que cada uno de ellos desea competir. Inmediatamente después serán presentadas las pruebas y los jugadores seleccionarán aquellas que más les apetezcan.

Tras la ceremonia de apertura el juego da comienzo y nuestros atletas se disponen a medir sus fuerzas entre sí o frente al ordenador.

Si escogemos participar en todas las pruebas, el primer evento en el que participaremos será el «Tiro al plato». El jugador aparece representado en pantalla de espaldas a nosotros y controlará un punto de mira que debe hacer coincidir con los platos para disparar. El jugador pulsando la tecla «arriba» determinará el momento en el que los platos serán lanzados, controlando el movimiento del punto de mira desde el teclado o el joystick. A diferencia de otros juegos deportivos no es preciso clasificarse alcanzando una puntuación determinada para pasar de prueba; simplemente la puntuación alcanzada se acumula en la tabla de records.

Siguiendo el orden presentado por el programa la siguiente prueba en la que podremos competir es la de «Esgrima». Nuestro personaje está dotado de una gran movilidad, que le permite resolver en pantalla situaciones de ataque y defensa, como si una competición real nos encontráramos. La acción se desarrolla en tres rounds y la puntuación depende tanto de nuestra actuación como del tiempo invertido; para ganar es preciso conseguir tres puntos en noventa segundos, antes de que nuestro oponente, controlado por el ordenador, nos derrote.

Nuestra actuación en esta olimpiada doméstica nos conduce directamente al «Triple salto». Para realizar un buen salto es preciso alcanzar la máxima velocidad de carrera —pulsando alternativamente las teclas de izquierda y derecha— y una vez en la línea pulsar el botón de fuego para tomar impulso; ya en el aire podremos controlar y modificar el ángulo del salto para alcanzar mayor distancia. Al igual que en la realidad si pisamos la línea, el salto será considerado nulo y no puntuará.

«El salto de trampolín» es sin duda una de las pruebas más originales y en ella nuestro atleta será puntuado tanto por la perfección técnica como por la espectacularidad y la entrada en el agua. El descenso se realiza a gran velocidad mientras nuestro protagonista realiza sorprendentes giros.

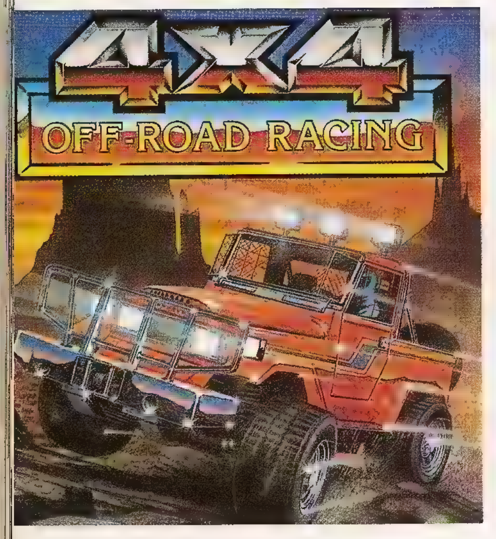
Finalizará nuestra incursión olímpica con la «Carrera de vallas». En esta prueba deberemos emplear el menor tiempo posible para recorrer los 110 metros de los que consta la carrera, combinando con habilidad la velocidad y el salto para no incurrir en penalizaciones.

La olimpiada ya está en casa, ¿a qué esperas para intentarlo?

CARRERAS TODOTERRENO

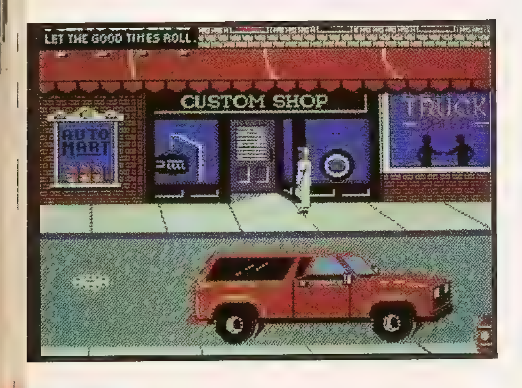
4X4 OFF ROAD RACING

Productora: **EPYX**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:



Los vehículos todoterreno con tracción a las cuatro ruedas despiertan la curiosidad de muchos aficionados, pero conducirlos no es tán fácil como parece. Este programa de Epyx nos sumerge de lleno en las competiciones en las que estos coches son fundamentales por las dificultades que suele presentar el terreno.

Nada más cargarlo, el juego nos interroga sobre el circuito a recorrer, del que dependerá en gran parte la posterior elección del coche a utilizar. Así, podremos elegir entre el abrasador Valle de la Muerte, las marismas de Georgia o los pintorescos recorridos por el nevado Michigan. Tras elegir el coche que más se adecue a las características de la zona a competir, podemos aumentar sus cualidades con la compra de capotas, depósito extra de combustible, etc. También esta la posibilidad de comprar herramientas, servicios mecánicos, baterías. agua, etc. En resumen, debemos equipar totalmente el vehículo según las necesidades que creamos tener durante el recorrido.

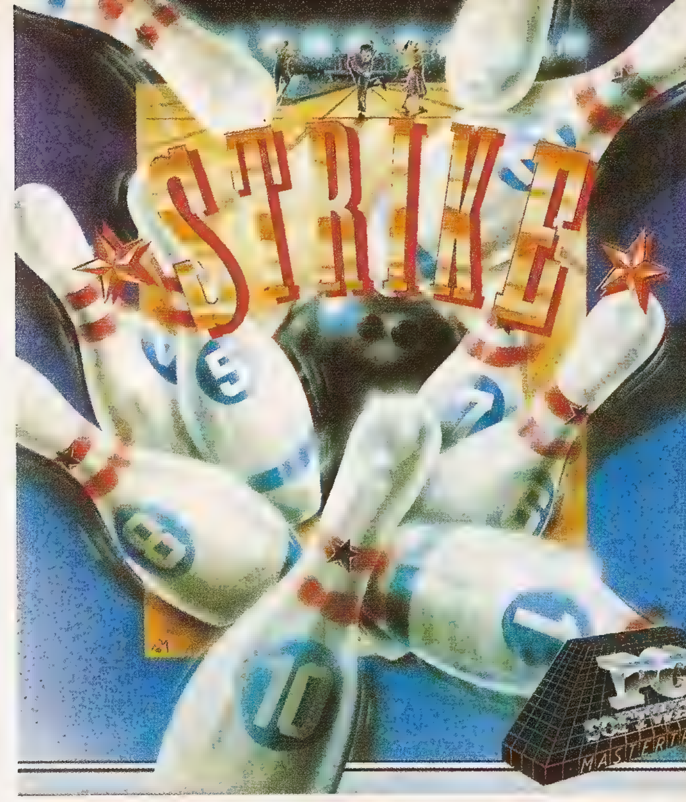


Una vez acondicionado nuestro coche, nos adentraremos en la competición en sí, teniendo en cuenta que a los múltiples obstáculos naturales hay que sumar la aparición de los demás competidores, que suelen ser poco amables, e intentarán, por todos lo medios a su alcance, evitar que continuemos en carrera.

En la parte inferior de la pantalla podrás observar los diferentes indicadores de velocidad, revoluciones, gasolina restante y avería. Este quizás es el más importante de todos, ya que hay que vigilarlo constantemente para evitar que algo que puede ser reparado con facilidad inmovilice el vehículo.

Prepárate y pisa el pedal a fondo.





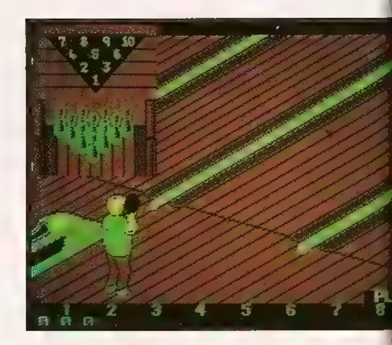
UNA TARDE EN LA BOLERA

STRIKE

Productora: **MASTERTRONIC**
Distribuidor: **DRO SOFT**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

¿Quién no ha jugado alguna vez a los bolos?. Seguramente todos nosotros en alguna ocasión hemos sucumbido a la tentación de echar unas partiditas a este completo deporte en el que no sólo la fuerza física, sino también la habilidad juega un papel importante. Pues bien, Mastertronic ha realizado una peculiar versión de este deporte para nuestros ordenadores, en la que se han respetado todos los elementos del original: tanto las puntuaciones, como el desarrollo en sí del programa reproducen fielmente la situación real.

Antes de que la partida de comienzo el programa nos permite escoger el nivel de dificultad (0,1,2,ó 3) y el número de jugadores (seis como máximo) , consiguiendo de esta forma «enganchar» al jugador que gracias al entrenamiento va seleccionando



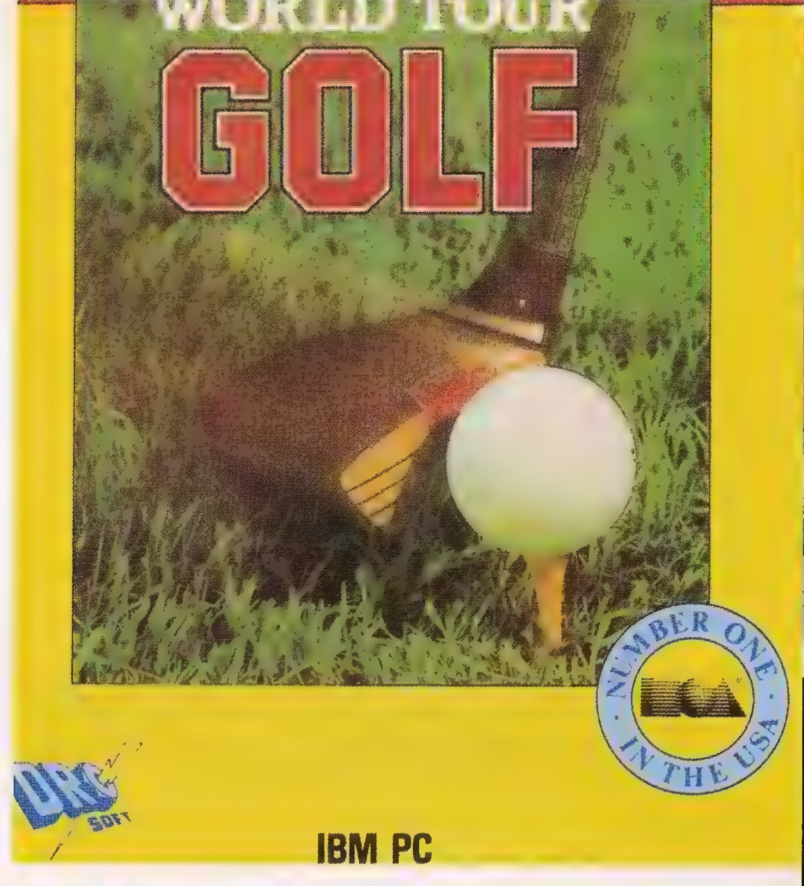
progresivamente una dificultad mayor.

Por si todavía queda algún despistadillo, os recordamos que el juego se desarrolla en tres partidas, con diez tiradas por partida. Cada jugador puede lanzar dos veces el boliche por tirada, excepto si consigue un «strike», es decir, derribar todos los bolos con el primer tiro, implicando un tanteo distinto, ya que se sumarán diez puntos al valor de las dos siguientes tiradas.

BAJO PAR

WORLD TOUR GOLF

Productora: **ELECTRONIC ARTS**
Distribuidor: **DRO SOFT**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:



«World Tour Golf» consiste en hacer frente a 18 hoyos que previamente hayamos seleccionado

Desde que el campeonísimo jugador español Sevariano Ballesteros consiguió su primer gran torneo dentro del circuito internacional, el golf dejó de ser un deporte semi-desconocido en nuestro pais, y pronto su número de aficionados y practicantes se equiparó al de otros deportes con más solera en nuestro país.

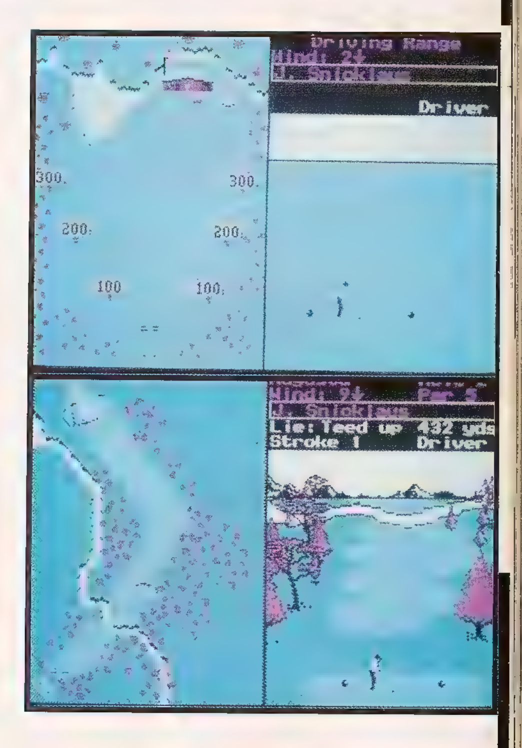
Lo cierto es que a pesar de ello, muchos de nosotros seguimos sin tener oportunidad de acercarnos a un campo de golf para intentar emular a los Ballesteros, Nicklaus, Norman o Faldo, y por ello por el momento deberemos conformarnos con aprovechar las oportunidades que juegos como este «World Tour Golf», de Electronic Arts, nos brindan de recrear en nuestro ordenador toda la emoción y brillantez del golf de élite.

No en vano el juego incluye los recorridos de doce de los mas famosos campos de todo el mundo, algunos de los cuales tienen ya auténtico sello de leyenda como Georgia o Augusta.

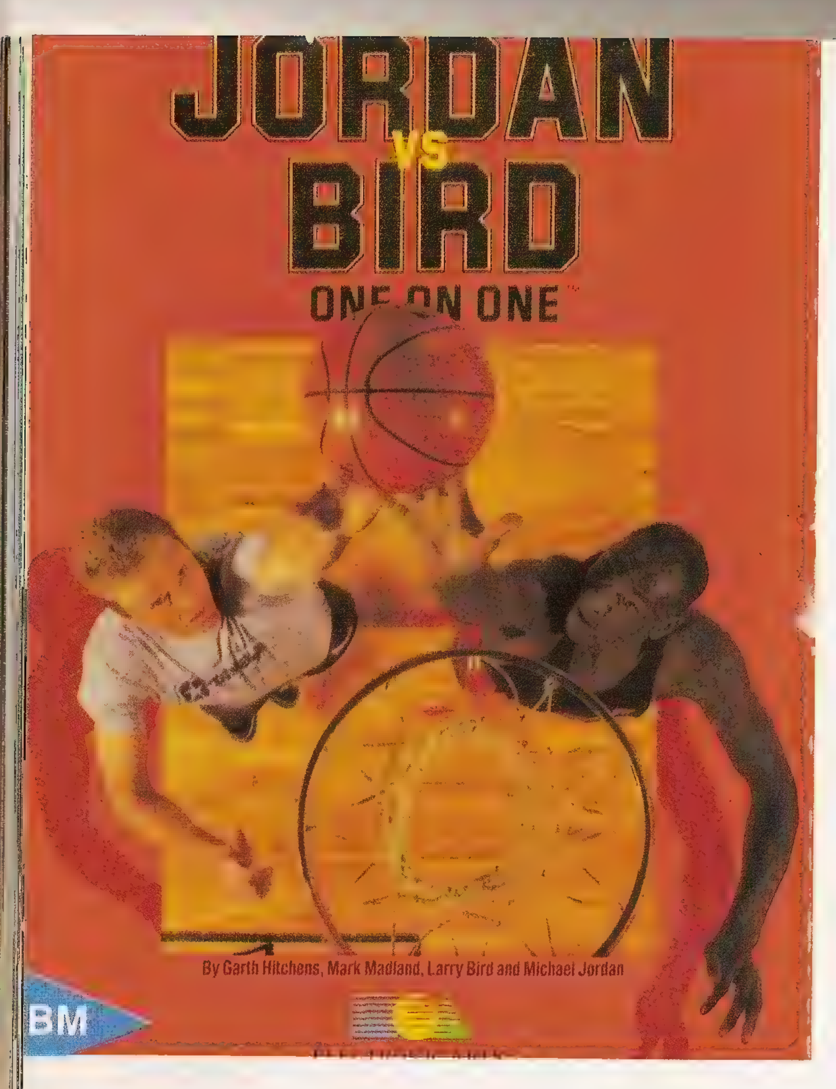
Nuestro cometido, por tanto, consiste en hacer frente a los 18 hoyos del campo que nosotros, hayamos previamente seleccionado, si bien no será ésta la única decisión que tengamos que tomar antes de saltar al campo, ya que también tendremos que decidir cuántos jugadores van a participar en el recorrido, si alguno de ellos va a estar controlado por el ordenador, qué modalidad vamos a jugar (match play o stroke play) e incluso disponemos de la posibilidad de crear nuestro propio campo mediante un completo editor incluido a este efecto por si se diera la circunstancia de que ninguno satisfaciera nuestras exigencias.

Para todos aquellos que se vayan a enfrentar por primera vez a un partido de golf resultará tal vez conveniente aprender una serie de reglas básicas, así como algunos términos habitualmente usados dentro del mundo del golf. En primer lugar hay que destacar que cada hoyo debe ser completado en un número concreto de golpes; suponiendo que ese número fuera, por ejemplo cinco, diríamos que ese hoyo es un par cinco. Si un jugador completa el hoyo en cuatro golpes, uno por debajo del par, diremos que ha hecho un «birdie»; si lo realiza en tres, es decir, dos bajo par, diremos que ha hecho un «eagle». Si por el contrario precisa de seis golpes, es decir, uno sobre par, diremos que ha hecho un «boogie», y si lo hace en siete, dos sobre par, un «doble boogie». Otro punto importante dentro del golf, es la selección del palo con que vamos a ejecutar el golpe. Disponemos del driver, el palo que normalmente se utiliza para hacer la salida desde el «tee» (el punto de comienzo), ya que con él podemos obtener el máximo de distancia. Las maderas, por su parte, son óptimas para realizar golpes algo mas cortos que con el drive, pero siempre que la pelota se encuentre en la «calle», donde la hierba permite atacar bien la bola. Los hierros por su parte, son adecuados para golpes de aproximación o bien para golpes de cierta distancia en los que la bola está en zonas de hierba alta y espesa (el «rough»). El sand wedge por su parte, nos permitirá sacar la bola de los «bunkers» (trampas de arena), mientras que el putter nos servirá para intentar embocar la bola ya en el «green».

Y como primera lección de golf, ya está bien. Lo mejor es practicar, y con este programa tendréis una excelente oportunidad para ello.



Electronic Arts nos brinda la posibilidad de recrear en nuestro ordenador toda la emoción del golf de élite



LA EMOCIÓN DE LA NBA

JORDAN VS BIRD

Productora: **ELECTRONIC ARTS**
Distribuidor: **DRO SOFT**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Desde hace algunos años el baloncesto ha conseguido convertirse en el deporte más popular en nuestro país inmediatamente después, como no, del fútbol. Gracias a ello los grandes equipos y figuras de la NBA, la liga norteamericana, han dejado de ser unos completos desconocidos para convertirse en los ídolos de todos los auténticos aficionados a este apasionante deporte.

Dos de los más populares, Michael Jordan y Larry Bird, el especialista en mates y el virtuoso del tiro de larga distancia respectivamente, son los dos protagonistas de este simulador deportivo que nos presenta la compañía americana Electronic Arts.



Con ellos vamos a poder recrear toda la emoción del «basket» en nuestro ordenador dentro de las tres modalidades que el juego nos ofrece: partido de uno contra uno, concurso de triples y competición de mates.

La primera de ellas, como su propio nombre indica, nos permite participar en un partido entre dos jugadores, uno asumiendo el papel de Bird y otro el de Jordan, y ofreciéndosenos la posibilidad de que cada uno de los dos jugadores sea manejado por una persona distinta a través del teclado o el joystick, o bien de que uno de los jugadores sea controlado por el ordenador manejando nosotros el otro. Existen también tres opciones distintas de partido de uno contra uno; la primera consiste en un partido completo dividido en cuatro tiempos o cuartos, utilizando la terminología de la NBA; la segunda consiste en un partido sin límite de tiempo en el que vencerá el primero que llegue a 11 ó 15 puntos, según fijemos una u otra cantidad; por último disponemos de la posibilidad de acometer una sesión de calentamiento en la que podemos poner a punto nuestra precisión en el tiro o ensayar diferentes entradas a canasta.

El juego presenta tres modalidades: uno contra uno, concurso de triples y competición de mates

En cuanto al concurso de triples, la especialidad de Larry Bird, existen dos opciones distintas de juego. En la primera, el concurso en sí, disponemos de 60 segundos para realizar un total de 25 lanzamientos, cinco desde cada uno de los cinco emplazamientos con balones situados a lo largo de la línea de tres. Cada uno de los lanzamientos vale un punto, excepto el último, que puntua doble. La segunda opción de juego consiste en una sesión de entrenamiento, en la cual, y sin ninguna limitación de tiempo podremos realizar cuantos intentos queramos desde cada uno de los cinco puntos de tiro.

Por último la competición de mates, tal vez la modalidad más espectacular de las tres que se nos ofrecen, está dividida en tres opciones: la competición, la sesión de entrenamiento y el seguimiento del líder. En la primera, se entablará una especie de pequeña liguilla entre todos los jugadores que participen, disponiendo cada uno de ellos en cada ocasión de dos intentos para realizar uno de los diez mates diferentes que es posible realizar. En cuanto a la sesión de entrenamiento, tal y como su nombre indica, nos permitirá practicar cómodamente los diferentes tipos de mate. Por último, el seguimiento del líder consiste en una peculiar modalidad en la que tendremos que imitar el mate que Jordan realice previamente a nosotros.

En cada una de las diferentes modalidades se pueden modificar además otra serie de características del juego, como el número de jugadores o el nivel de dificultad, por lo que no hay prácticamente nada que se le escape a este completísimo simulador deportivo.



«DEPORTES» MEDIEVALES

KNIGHT GAMES

Productora: **MASTERTRONIC**
Distribuidor: **DRO SOFT**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

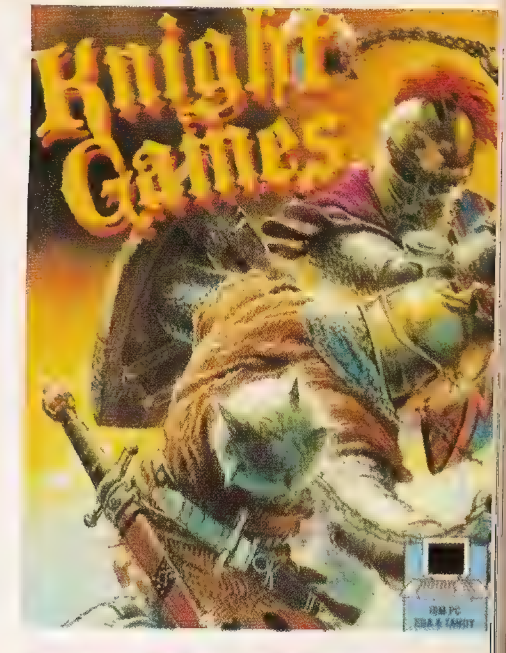
¿Simulación o arcade? Esa es la gran pregunta que muchos de vosotros os haréis al contemplar este programa, ya que si bien «Knight Games» se presenta como un simulador de caballero medieval, la mayor parte de sus ingredientes son elementos de acción, receta fundamental de cualquier arcade.

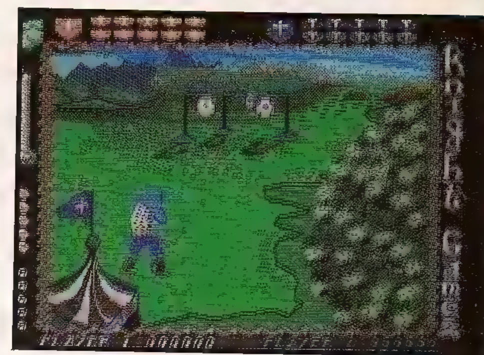
Pasemos a estudiarlo. El programa incorpora ocho pruebas diferentes en cada una de las cuales uno o dos jugadores deberán demostrar sus habilidades en el manejo de las distintas armas de la época.

Así, hay dos pruebas con la espada como elemento conductor (Swordfight 1 y 2); otras dos en la que deberéis demostrar vuestra puntería; la primera de ellas (Archery) en la que el objetivo es atinar a unos caballos que se mueven lateralmente, y la segunda (Crossbow Shooting), en la que mediante una ballesta y sus correspondientes dardos habrá que acertar a unas dianas que tienen la mala costumbre de no estarse quietas y girarse en el momento más oportuno, es decir, cuando acabas de lanzar el dardo.

También podréis emular a Fray Tuck en el manejo de las varas, ya que el programa incorpora una pelea de este tipo sobre un tronco que cruza de lado a lado un rio (Quarterstaff Bashing). Si os gustan las pruebas más agresivas, existen tres pruebas en las que el instrumental que se utiliza haría palidecer al más valiente. Son los duelos con hachas (Axemen), con mazas (Ball & Chain Flailing), y con lanzas (Pikestaff Contests).

Vamos, que os váis a divertir de lo lindo dando mamporros a diestro y siniestro con todo tipo de armas medievales.





BALONCESTO CALLEJERO

STREET SPORTS BASKETBALL

Productora: **EPYX**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

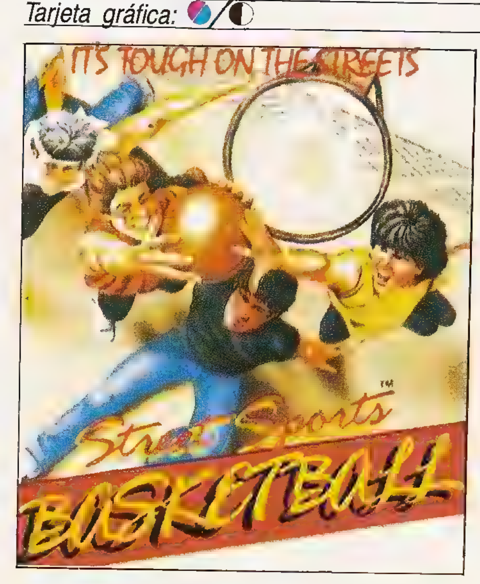
Epyx, casa americana que siempre se ha especializado en la creación de simuladores deportivos, vuelve al género que más éxitos le ha dado con un original simulador de baloncesto callejero.

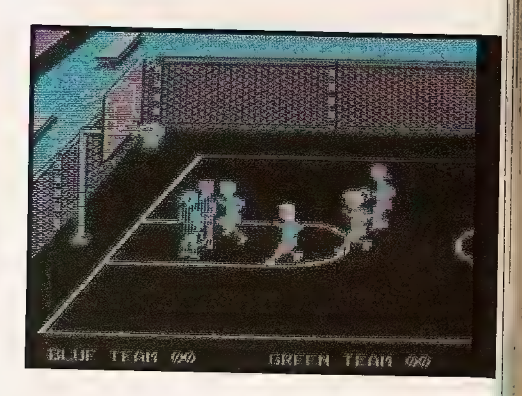
En él podréis elegir entre cuatro posibles escenarios: los suburbios, la escuela, el callejón o la ciudad, en cada uno de los cuales varía considerablemente el juego a seguir en el desarrollo del partido.

Además, para acercarse lo más posible a la realidad, y tras sortear mediante cara o cruz quién lo hace primero, tendréis que elegir a los componentes de cada equipo teniendo en cuenta las condiciones de cada uno: altura, habilidad, estrategia, etc., sin olvidar que de esta acción puede depender el resultado del partido.

En cuanto al desarrollo del juego, al igual que ocurre en la mayoría de programas de este tipo, el jugador a controlar será seleccionado automáticamente, pasando su camiseta a ser rayada para una mejor identificación, cuando el balón pase cerca de su posición, aunque también podéis seleccionarlos mediante una combinación de teclas.

Ya sabéis, vestiros de corto e imitad a Bird, Jordan o Erving, sin tener que moveros de vuestro sillón favorito. Es una manera como otra cualquiera de hacer deporte.

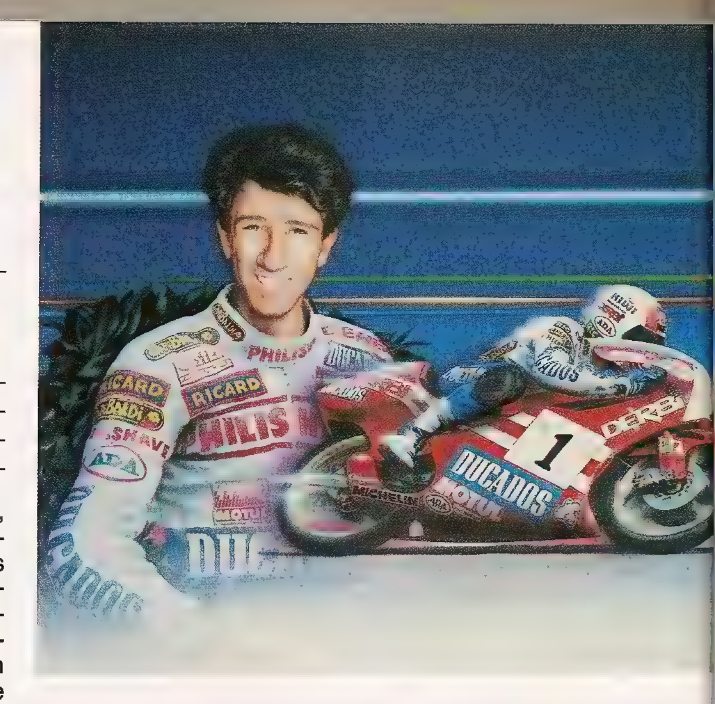




A TODO GAS

ASPAR GP MASTER

Productora: **DINAMIC**
Distribuidor: **DRO SOFT**
Precio: **1.900 ptas.**
Tarjeta gráfica:



Sólo un campeón del mundo como Aspar podía avalar la mejor simulación del campeonato mundial de motociclismo realizada hasta el momento, en la que siete circuitos esperan que demuestres tu habilidad sobre estos monstruos de dos ruedas.

Cuando Dinamic se enfrentó al reto de realizar una simulación de motos, muchos, incluídos nosotros, éramos escépticos en cuanto a las posibilidades de éxito; muchas casas de software lo habían intentado y siempre habían caído en el mismo problema: al final el producto era un arcade y la simulación quedaba desvaída por completo.

Todo lo contrario es lo que ha realizado Dinamic en este «Aspar GP Master», ya que aunque lo que más cuenta es la habilidad, como era de esperar, sólo un gran conocimiento de la máquina que pilotas, de las trazadas a realizar en cada curva y del circuito en que compites, pueden ponerte al alcance del título mundial.

Una vez cargado el programa, aparecen las opciones de joystick y teclado, así como la de continuar el campeonato, ya que intentar finalizarlo en una sola partida es una labor poco menos que imposible, además de duradera.

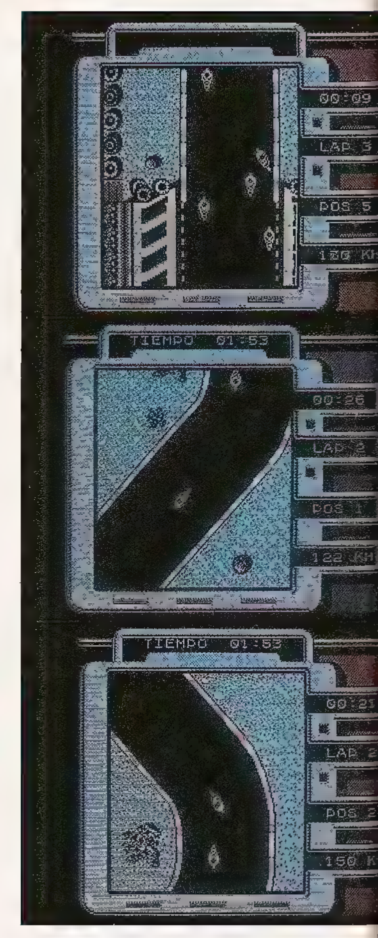
Tras éste, aparecerá otro menú en el que podréis observar las distintas opciones de práctica, muy necesaria si queréis llegar a ser campeones; entrenamientos oficiales, en los que tendréis que demostrar vuestra valía dando una vuelta al circuito en el tiempo preestablecido; clasificación mundial, en la que observarás el desarrollo del campeonato; ver circuito, opción de gran utilidad para intentar memorizar los giros, tu situación en la pista y, en general, el recorrido a trazar. Además, también se incluye una opción de demostración para que puedas ir calentando motores al mismo tiempo que observas la evolución de los demás competidores en la pista.

Para poder competir en el campeonato, es necesario clasificarse en los entrenamientos oficiales. En ellos no existe límite de vueltas, pero deberás intentar alcanzar el tiempo exigido en alguna de ellas. Si estrellaras tu moto contra alguno de los obstáculos exteriores (público, vallas publicitarias) podrías competir en el caso de que hubieras alcanzado la marca necesaria en alguna de las vueltas anteriores.

La moto que pilotas se dirige mediante cuatro teclas de dirección y otra de freno-embrague, cuyo control es indispensable para poder alcanzar el título. El movimiento se desarrolla en las ocho direcciones posibles mediante scroll, y debe ser controlado lo mejor posible, ya que cualquier titubeo de la moto o una mala colocación, reducirán notablemente la velocidad de la máquina.

De ahí la importancia del freno-embrague, que debe ser utilizado a la entrada de las curvas para que, al ser soltado a la salida, empuje la moto hacia velocidades superiores en el menor tiempo posible. También influye bastante la trazada que tomemos para dar la curva, ya que algunas erróneas nos pueden hacer perder tiempo.

Lo que cuenta es la habilidad a la hora de trazar las curvas y el conocimiento del circuito



Ya en la competición, a todo este cúmulo de problemas, habrá que añadir la aparición de los demás competidores, que no son meros comparsas, sino enemigos bastante duros de roer. Por supuesto, hay que evitar cualquier contacto físico con ellos, ya que nos iríamos al suelo, además de planificar una estrategia diferente para adelantarlos, ya que algunos serán más fáciles en las rectas y otros en las curvas.

Colocaros el casco y prepararos para subiros en una de las «balas rojas».

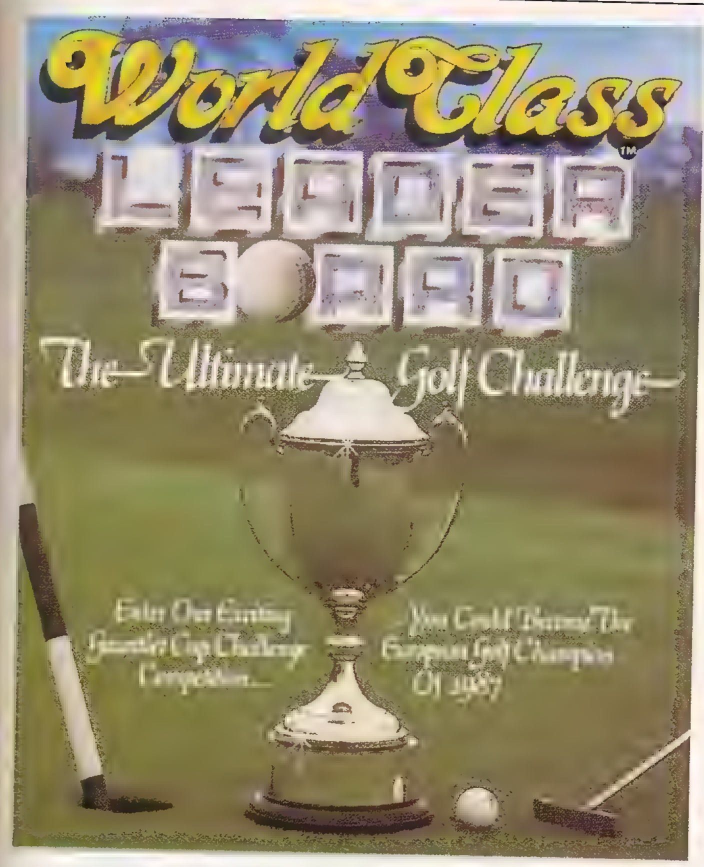
«Aspar G.P. Master» reproduce fielmente los circuitos más famosos del mundo



GOLF DE ÉLITE

WORLD CLASS LEADERBOARD

Productora: **U.S. GOLD**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **Pack «GIGANTE PC». 3.750 ptas.**
Tarjeta gráfica:



El programa incluye un amplio número de opciones que nos permiten adecuarlo a nuestro nivel de juego

Quizás uno de los deportes que más incursiones haya hecho en el mundo del software sea el golf. Bastantes títulos han aparecido bajo el epígrafe de «El mejor simulador de golf que jamás se haya visto», aunque no todos lo cumplen. Nosotros no vamos a discutir si este «World Class Leaderboard» es lo mejor que ha aparecido, ya que no es nuestra misión, pero lo que si os podemos afirmar es que uno de lo más completos.

Para empezar, hay que señalar que se trata de un juego de representación tridimensional en el que se nos permite seleccionar el número de jugadores (de 1 a 4), el nivel de dificultad adecuado (principiante, amateur o profesional), el campo en el que deseamos competir (Cypress Creek, Doral Country Club, St.Andrews o Gauntlet Country Club), así como el número de hoyos que deseamos tenga el campo (18,36,54,72).

Una vez que hayamos elegido los condicionantes preliminares, comienza el desarrollo de la competición. En la pantalla apareceremos con nuestro atuendo golfista dispuestos a colocar la bola en medio del green. A la derecha tenemos una serie de marcadores que nos informan del palo que tenemos seleccionado, de la fuerza y dirección del viento, el par del hoyo, la distancia hasta el hoyo, los golpes que llevamos (así como los de ventaja o desventaja que tengamos), y por último, el marcador que nos va a servir para controlar la fuerza del golpe.

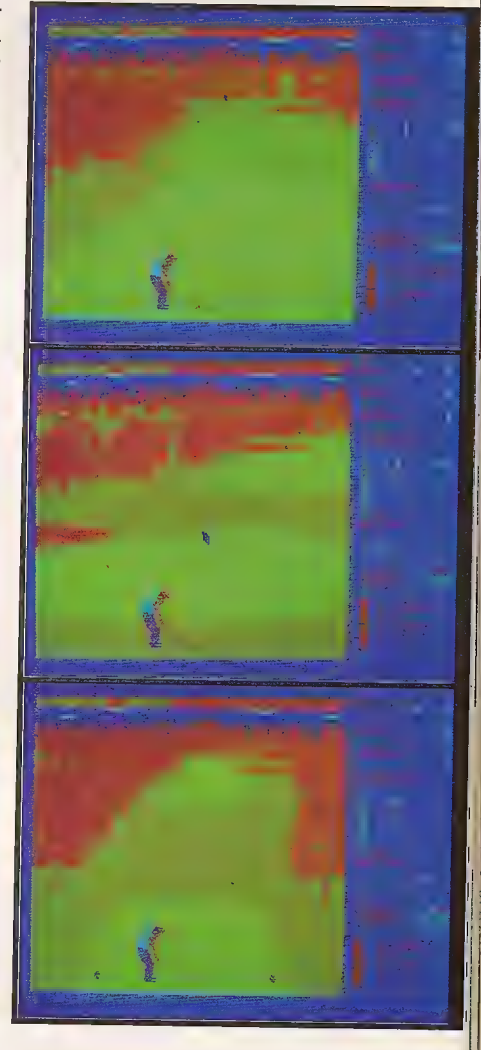
Antes que nada, hay que decidir el palo a utilizar en virtud de las condiciones atmosféricas y de la distancia al hoyo. Así, elegiremos madera para los desplazamientos más largos, hierro para los medios o cercanos o PW (Pitching Wedge) para los cortos. Una vez en el green no hay que preocuparse de esta decisión, ya que el ordenador seleccionará automáticamente el putter.

Elegido el palo, debemos marcar con el cursor la dirección en la que vamos a enviar la bola, intentando siempre seguir la calle, ya que salirse significa bastante golpes perdidos.

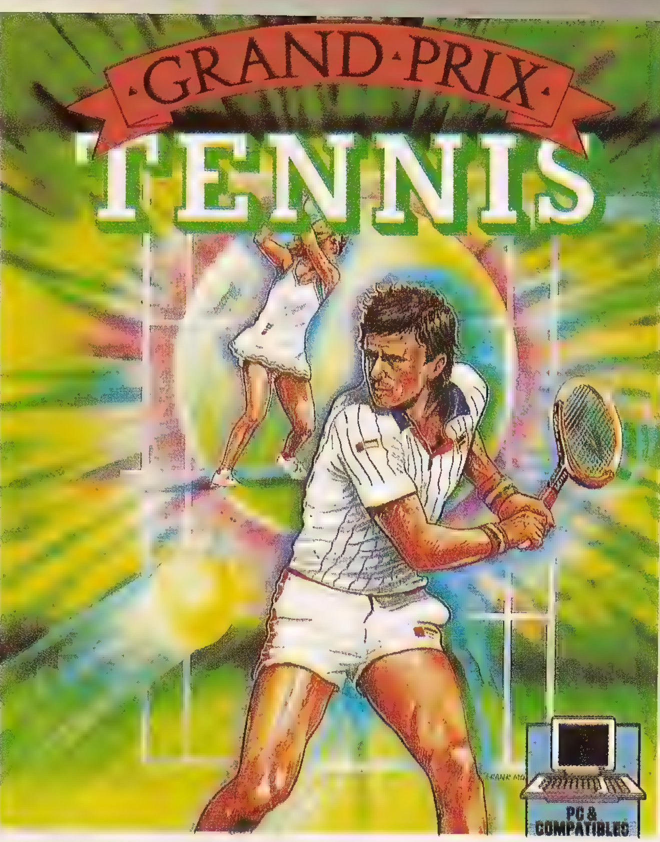
Ya sólo queda pulsar el disparo para elegir la potencia, que se controla mediante la barra inferior izquierda de las dos que se encuentran paralelas, siendo el máximo la zona superior y el mínimo la inferior; tras esto hay que regular el juego de muñecas para dirigir la bola. Si deseamos que vaya en línea recta debemos acercar la segunda barra lo más posible a la marca que hay en su parte inferior. Si deseamos hacer un hook (bola a la izquierda) habrá que pulsar el botón de disparo antes de que llegue a esa marca. Por el contrario si queremos un slice (bola a la derecha), habrá que pulsarlo cuando la haya sobrepasado. Este control es fundamental para el desarrollo de la partida y, aunque parezca complicado, con un poco de práctica se comprende enseguida.

Por último, cuando la bola llegue al green, sólo tendremos que controlar el impulso necesario para introducirla en el hoyo, además de la caída o pendiente del green que está indicada con un palo que se haya clavado en el suelo.

Emular a Severiano Ballesteros o Manuel Piñero no es tan difícil tras un poco de práctica con este «World Class Leaderboard».







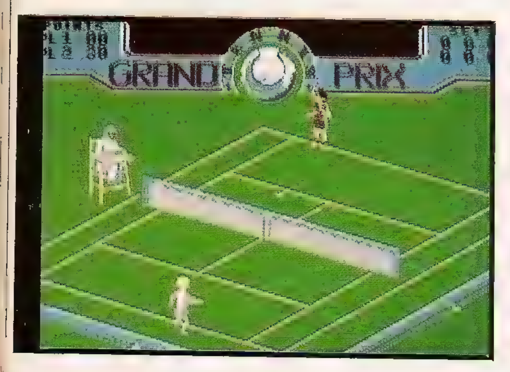
ASES DE LA RAQUETA

GRAND PRIX TENNIS

Productora: **MASTERTRONIC**
Distribuidor: **DRO**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

De la mano de Mastertronic, compañía especialista en la realización de «budget» o software barato, (a veces bueno, a veces malo, casi nunca maravilloso), nos llega este simulador de tenis.

Y como es de suponer, nuestro cometido en este programa va a ser colocarnos, raqueta en mano, frente al adversario de turno (computerizado o real), y tratar de que los puntos, juegos y sets vayan cayendo de nuestro lado.



Para ello contamos, además de con nuestras habilidades innatas y naturales dones con una notable variedad de golpes que nos permitirán emular sin ninguna dificultad a los propios Lendl, Becker, Vicario (por ser un poco patriotas).

Los golpes. A saber: vorhandschmettern (oh!, perdón, estamos mirando las instrucciones en alemán). Repetimos; los golpes: saque, smash, smash diestro, smash de revés, a derechas, revés, globo de revés, globo y globo diestro (¿pero quién +&*!! habrá traducido estas instrucciones?)

Bueno, con esta variedad de acciones es de suponer que trataremos de vender cara nuestra derrota, aunque, eso sí, ante semejante lío de teclas, hacernos caso si os decimos que la utilización del joystick se hace poco menos que indispensable.



ESTOS COCHES ESTÁN LOCOS

CRAZY CARS

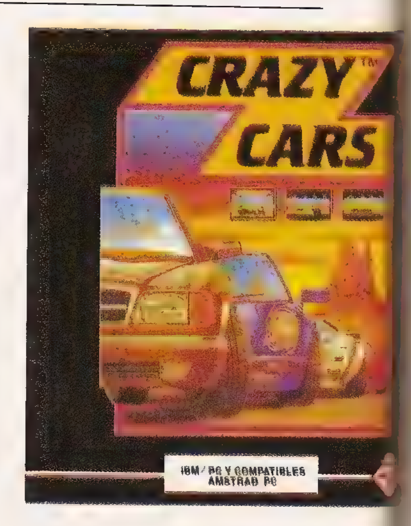
Productora: **TITUS**
Distribuidor: **PROEINSA**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

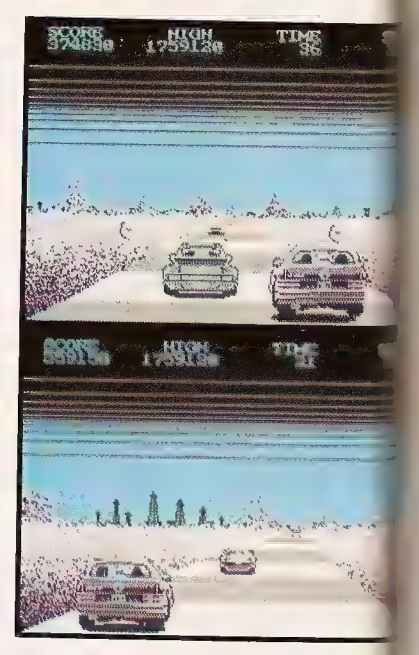
Crazy Cars, la primera obra de esta compañía francesa, nos introduce en el mundillo de la «American Cross Country Prestige Cars Race». Es ésta una carrera donde recorreremos el territorio de los Estados Unidos, concretamente nos desplazaremos por las carreteras de Arizona, Florida y el complejo de la N.A.S.A., en una dura lucha contra el cronómetro y el resto de participantes.

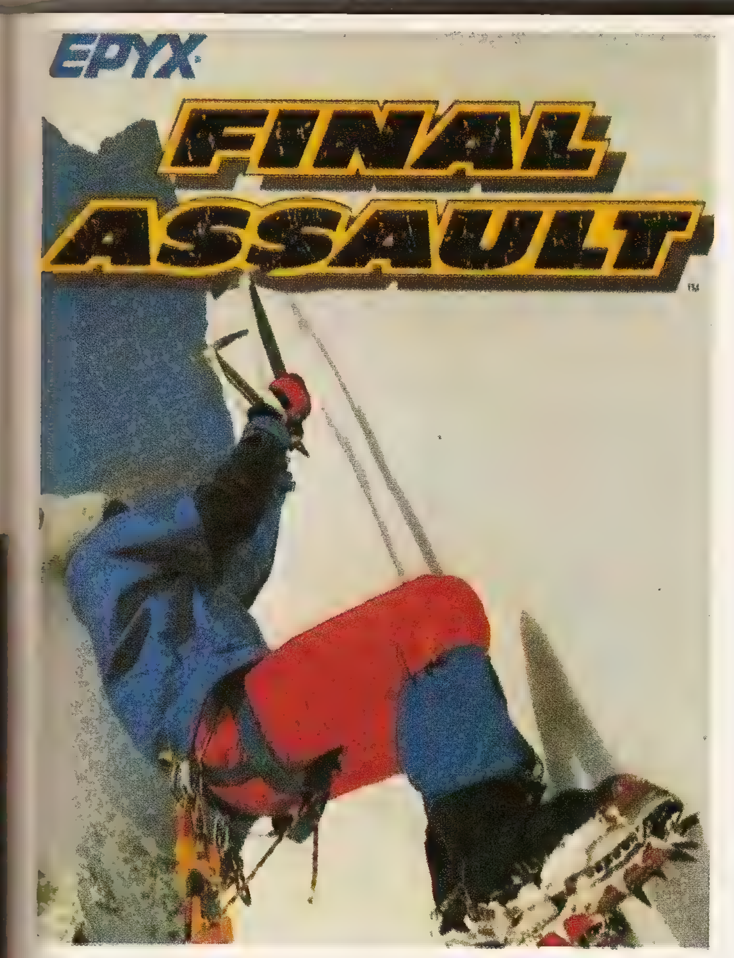
Además, este torneo posee la peculiaridad de la calidad de los automóviles participantes, con marcas tan famosas y prestigiosas como pueden ser Mercedes Benz, Porsche, Ferrari o Lamborghini.

Queda claro, por tanto, que Crazy Cars es un simulador de carreras automovilísticas. Una vez elegido el coche con el que queremos tomar parte en la prueba, empieza el juego propiamente dicho. Nuestro automóvil se halla en primer plano mientras que frente a nosotros la pantalla va desplazándose y cambiando conforme al trazado de las pistas y nuestra velocidad; asimismo, el horizonte va desplazándose con cada cambio de dirección de nuestro automóvil, como cabría esperar. La parte superior de la pantalla queda reservada a los marcadores de puntuación, récord de puntuación, tiempo que nos queda para intentar acabar el sector y velocidad.

En el momento en el que se agote el tiempo, el juego termina; si por el contrario conseguimos acabar el sector en un tiempo inferior, los segundos sobrantes se transformarán en puntos extra. Hay que tener cuidado con las curvas cerradas, los numerosos baches y el resto de los coches, ya que los encontronazos nos harán perder velocidad y segundos.







Este simulador de alpinismo alcanza su máximo realismo en las cumbres de Chamonix y en el Mont Blanc

EMOCIÓN EN LAS CUMBRES

FINAL ASSAULT

Productora: **EPYX**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

A pesar de que este programa lleva impreso en su carátula el sello de Epyx (ya sabéis, la gran especialista en simuladores deportivos), los verdaderos autores del juego son Loriciels, franceses ellos.

Por eso no es de extrañar que, haciendo gala del chauvinismo que les caracteriza, hayan sido elegidos precisamente los Alpes como el escenario en el que se desarrolla la acción de este simulador de alpinismo, que alcanza sus cotas más altas de realismo y crudeza en el Mont Blanc y las cumbres de Chamonix.

De cualquier forma, el desarrollo del programa es el siguiente. Al cargar el juego se nos presentan una serie de menús consecutivos en los que se nos invita a elegir la ruta que queremos intentar, el equipo que queremos llevar y las dureza de las condiciones que nos van a acompañar a lo largo de nuestra ascensión.

Así, para finalizar con éxito nuestra misión, es importante que hagamos unos buenos preparativos y nos hagamos con un equipamento adecuado. Por ejemplo, si nuestra travesía va a ser larga deberemos llevar más provisiones, si va a ser corta podremos aprovechar el peso que es capaz de soportar nuestra mochila para cargar elementos que nos faciliten la escalada, y así sucesívamente dependiendo del tipo de ascensión que nosotros mismos hayamos elegido y de lo fácil o difícil que nos lo queramos poner.

Bueno, ¡ya estamos a pie de montaña! Ahora es cuando comienza realmente el juego. A partir de aquí se van a ir sucediendo tres fases: escalada en hielo, en roca y andar por la nieve.

Cada una de ellas posee sus características específicas y se juegan de distinta manera. Las dos primeras consisten básicamente en pulsar las diferentes teclas de dirección en el momento adecuado, con lo que conseguiremos ir moviendo acompasadamente nuestros brazos y piernas e iremos ganando metros poco a poco. La tercera fase, que se desarrolla en terreno llano, es más de «machaque» de teclas, por lo que tendremos que hacer un poco de ejercicio dactilar para que nuestro hombrecillo de las cumbres se mueva con rapidez, a la vez que salta y evita las grietas ocultas bajo la nieve. Aquí es también donde podemos hacer una pausa para hacer uso de los elementos que llevamos en nuestra mochila y recobrar un poco las energías perdidas.

En definitiva, podemos decir que «Final Assault» es un programa completo que destaca principalmente porque, a pesar de ser un juego deportivo no se limita a invitarnos a deshacernos los dedos en el teclado, sino que exige un poco más de concentración e interés por nuestra parte.



CAMPEONES DE TRIAL

MOTORBIKE MADNESS

Productora: **MASTERTRONIC**
Distribuidor: **DRO**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:



La locura por las motos ha llegado a la ciudad. Por todas partes se pueden ver jóvenes embuchados en sus cascos y monos de cuero, corriendo de acá para allá a lomos de sus ruidosos caballos de metal. Y la población está un poco harta. Harta de que les destrocen los jardines, de no pegar ojo por las noches, del olor a mezcla.

Afortunadamente al alcalde se le ha ocurrido una brillante idea: habilitar una zona en las afueras de la ciudad, en pleno campo, con el fin de que los motoristas hagan sus circuitos y correteen por allí a sus anchas sin molestar a nadie.

La iniciativa ha sido acogida con estusiasmo. Todos se han echado al monte y han comenzado incluso a organizar sus propias competiciones, algunas de ellas bastante duras.

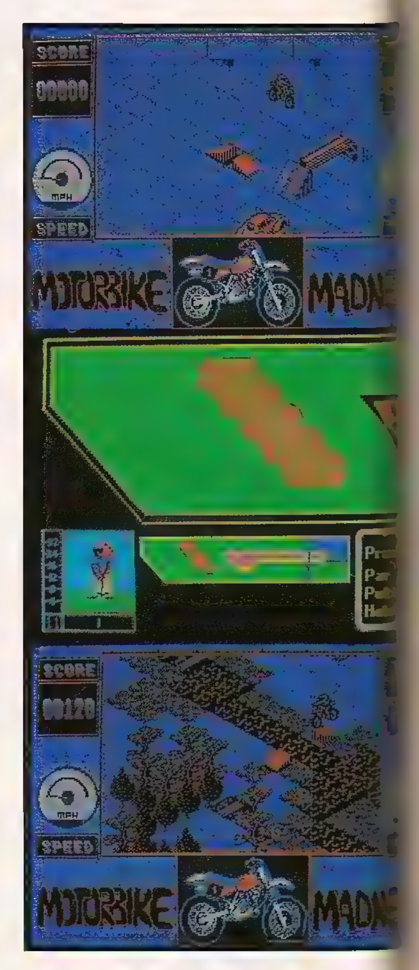
«Motorbike Madness» es un simulador de trial que exige una gran habilidad por parte del jugador

Sin embargo, cada día que asomas por allí, los circuitos son diferentes. A pesar de que todos ellos transcurren por terrenos muy abruptos, plagados de obstáculos como pendientes escarpadas, rocas, charcos, coches viejos, árboles, postes, etc... la disposición de éstos varía continuamente. Una buena idea, pues así cada día se puede decir que tienen un circuito diferente en el que poner a prueba sus habilidades como pilotos.

Y a medida que va pasando el tiempo se va apreciando como los chavales cada día los hacen mejor. La verdad es que les gusta ponérselo muy difícil, y los campeones demuestran unas habilidades increíbles; además de tener que acabar los recorridos en un tiempo mínimo, deben calcular con suma precisión sus movimientos, de lo contrario darán con sus huesos en el duro suelo. Así, vemos como, por ejemplo, para sortear los postes resbaladizos se aproximan a ellos muy cuidadosamente, con la moto muy equilibrada. Por otra parte, para dar los saltos, tienen que llegar con la velocidad y la dirección justas, o de lo contrario perderán un tiempo precioso, tras la inevitable caída, en subirse a la moto y comenzar de nuevo.

Pero las dificultades no acaban aquí, porque además de habilísimos pilotos, los chicos también deben aprender a gastar su dinero. Y es que lo normal es que en cada carrera todos se caigan alguna que otra vez, por lo que las motos suelen sufrir desperfectos. Y las reparaciones cuestan dinero. Si se quedan sin blanca tampoco pueden continuar en la carrera.

No, no os estamos contando ninguna película de indios. Esto es, de una manera bastante aproximada, lo que tendréis que hacer si os decidís a jugar a este «Motorbike Madness», programa que se caracteriza por la dificultad de su desarrollo, ya que al tratarse de pruebas de trial no sólo tenemos que limitarnos, como en otros programas de motos, a pulsar el acelerador y a girar en las curvas, sino que exigirá muchísima habilidad por nuestra parte. Tanta que el finalizar un sólo circuito de los cientos diferentes que existen es una misión reservada tan solo a los auténticos campeones.







GOLF EN MINIATURA

MINI-PUTT

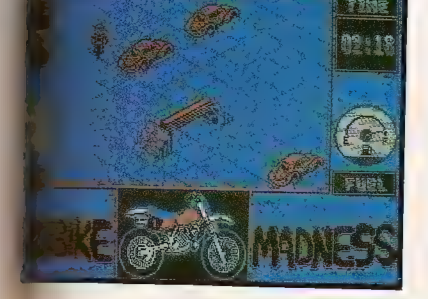
Productora: **ELECTRONIC ARTS**
Distribuidor: **DRO SOFT**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

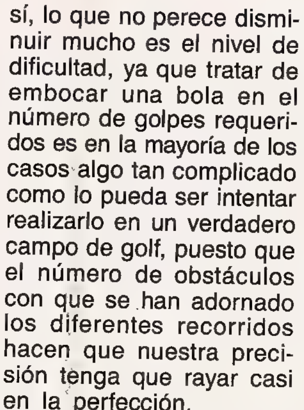
Probablemente muchos de vosotros habreís tenido oportunidad de jugar en alguna ocasión al mimi-golf, que como sabeís, no es sino una versión en miniatura del apasionante deporte en el que nuestros grandes campeones como Ballesteros, Rivero, Cañizares, Olazábal, etc..., tantos triunfos han cosechado por todo el mundo.

En «Mini-Putt» los majestuosos campos de golf como Augusta, quedan reducidos a pequeños recorridos de tan sólo nueve hoyos, que, como mucho, llegan a ser un par tres —curiosamente existen bastantes pares uno—. Eso sí, lo que no perece disminuir mucho es el nivel de dificultad, ya que tratar de embocar una bola en el número de golpes requeridos es en la mayoría de los casos algo tan complicado como lo pueda ser intentar realizarlo en un verdadero campo de golf, puesto que el número de obstáculos con que se han adornado los diferentes recorridos hacen que nuestra precisión tenga que rayar casi en la perfección.

Existen cuatro recorridos diferentes, cada uno de ellos con un grado de dificultad progresivo, y varios jugadores —hasta un total de cuatro— pueden participipar en los partidos.

Cada uno de los nueve hoyos que componen los recorridos estan «alfombrados» por zonas marcadas con flechas que apuntan en diferentes direcciones; cuando la bola atraviesa estas zonas se ve desviada en la dirección marcada por las flechas, lo cual simula las caídas de los «greenes».





COMO UNA MOTO

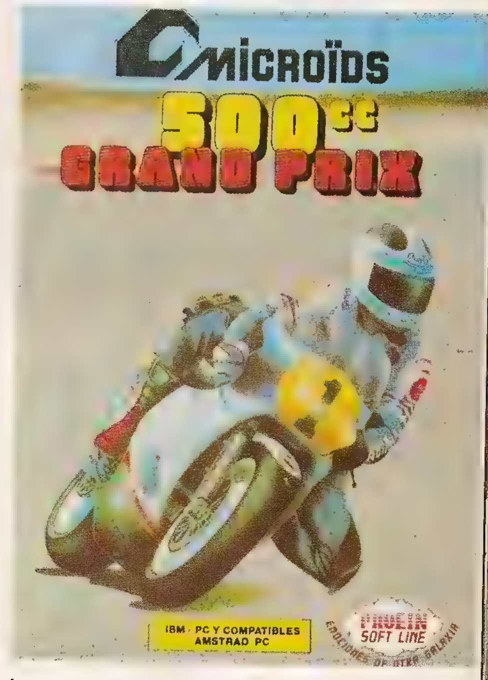
GRAND PRIX 500 C.C.

Productora: **MICROIDS**
Distribuidor: **PROEINSA**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Grand Prix 500 c.c. es un simulador del campeonato de motociclismo de la gran cilindrada, en el que podremos disputar el título a otros cinco participantes en el evento.

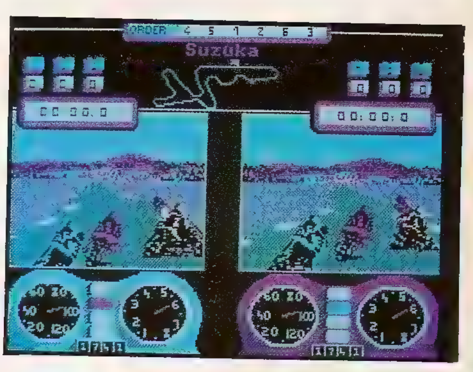
Nada más cargar el programa éste nos ofrece la posibilidad de iniciar una partida o contemplar una demostración del juego; además elegiremos el nivel de dificultad de un total de tres (novato, intermedio y profesional) y seleccionaremos la opción de uno o dos jugadores.

Realizadas las operaciones anteriores accederemos a otra pantalla donde introduciremos el nombre con el que deseamos participar, diremos si la motocicleta con la que queremos correr es la que aparece en la parte izquierda de la pantalla y si queremos jugar con joystick o con teclado.



Por último, sólo nos queda elegir entre correr un circuito determinado o celebrar el campeonato completo, lo cual supone recorrer los 12 circuitos siguientes: Assen, Silverstone, Suzuka, Spa, Anderstop, Jarama, Bugatti, Misano, Hockenheim, Rijeka, Salzburgring y Mugello.

Una vez en el juego, puede observárse la pantalla dividida en tres sectores; en el medio del sector superior aparece un dibujo a escala del circuito en el que estemos corriendo y la posición de los corredores, mientras en los laterales aparecen la clasificación de los seis corredores y el número de vueltas recorridas; en la parte central se ubica la pantalla de juego propiamente dicha, dividida en dos ventanas. En una de ellas, se ofrece la panorámica de lo que estamos viendo desde nuestra moto, en la otra la panorámica de lo que ve un segundo jugador si se seleccionó esta opción, o bien la de un corredor guiado por el ordenador. Por último, en la parte inferior de la pantalla están los tableros donde se nos indica velocidad, revoluciones y marcha.





El juego desarrolla un partido de fútbol donde todo está permitido. Lo importante, como siempre, es ganar

EL FÚTBOL DEL 2992

SPEEDBALL

Productora: **IMAGE WORKS**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **1.990 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Era una consecuencia previsible: la violencia en las gradas y en el terreno de juego había ido «in crescendo» a lo largo de las dos últimas décadas. Los muertos se contaban por millares y las noticias apenas si ocupaban un pie de página en las crónicas de sucesos. En un mundo en crisis, la violencia había ido ganando adeptos y todos y cada uno de los deportes donde hubiera contacto físico y una pelota por medio habían terminado por desaparecer y adaptarse a las nuevas normas y la moda imperante: violencia, violencia y más violencia.

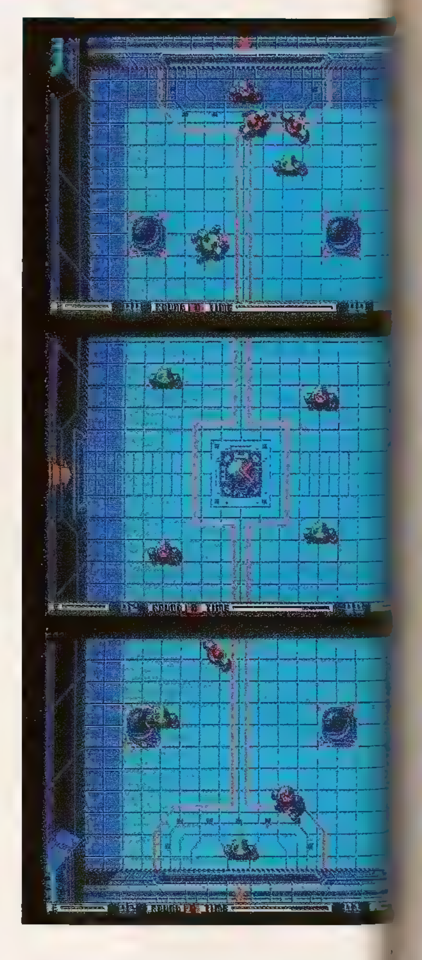
Este devenir trajo como consecuencia la creación de un único deporte: el Speedball, donde el público, como en la antigua Roma, daba rienda suelta a sus morbosos deseos de sangre y agresividad y los equipos que participaban se caracterizaban por su fortaleza y malos modos. Ahora te toca demostrar que eres el mejor.

El programa, durante su carga, nos presenta un letrero con el nombre del juego y un puño acorazado que deja entrever lo que nos espera. Finalizada la carga, accedemos a un menú donde seleccionaremos las condiciones de juego. Pueden competir uno o dos jugadores; en el primer caso, podemos elegir entre jugar la Copa (encuentros por K.O.) o participar en una liguilla. Además podremos cargar/grabar un partido o una liga, continuar con el juego, observar una demostración a cargo de la máquina o leer las instrucciones de control. En la parte derecha de la pantalla un puño golpea nerviosa e insistentemente el muslo de su pierna, esperando a que decidamos aceptar el reto.

El juego consiste en un partido donde todo está permitido. Por tanto, nuestro objetivo será marcar cuantos más goles, mejor. Para ello, tenemos dos tipos de disparo: raso y en parábola, dependiendo del tiempo que permanezca pulsado el botón de disparo. Cuando la pelota va por el aire podremos saltar y agarrarla, si bien en este momento estaremos totalmente indefensos. Otro elemento a tener en cuenta son los dos túneles interconectados que se hallan a la altura del medio campo.

Un factor importante del juego son los placajes. Para intentar placar a un rival deberemos pulsar la tecla de disparo cuando no estemos en posesión de la bola. El éxito o fracaso de un placaje estriba en la habilidad con que se haya realizado, lo cual depende a su vez de las características del equipo elegido (hay un total de tres, cada uno con sus propias habilidades y resistencia). Especialmente útil puede resultar el placaje al portero, que le impedirá parar la pelota durante unos cuantos segundos.

Hablando de porteros, nosotros controlaremos el nuestro en cuanto el equipo contrario se plante en las inmediaciones de nuestra portería. El portero puede saltar, coger la pelota, sacar hacia el centro del campo y tirarse hacia los laterales.



En cuanto a los atributos de los equipos a tener en cuenta, son:

— Fuerza. Nivel de intensidad de los placajes.

— Resistencia. Capacidad para aguantar el partido en plenitud de facultades.

— Habilidad. Calidad de los placajes.

Por último, decir que en el transcurso del partido aparecerán unas fichas que deberemos intentar coger; algunas son de efecto inmediato (congelar al equipo contrario o enlentecerlo, proteger a tu equipo, aumentar resistencia...) y otras podremos conjearlas al final de un partido (sobornos varios, mayor resistencia, habilidad extra...).

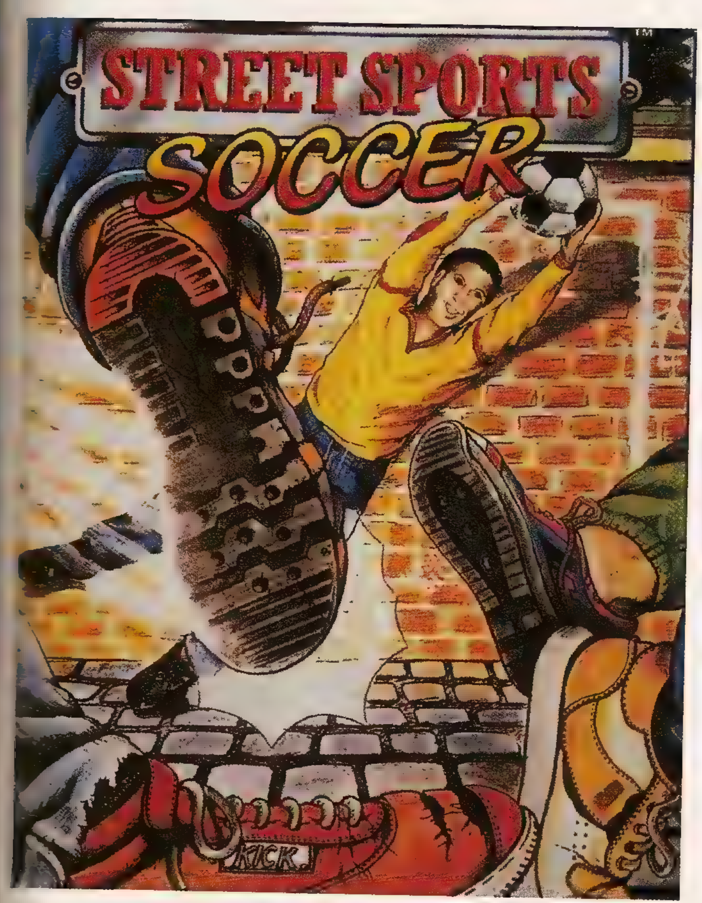


FÚTBOL AMATEUR

STREET SPORTS SOCCER

Productora: **EPYX**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

A diferencia del resto de simuladores de fútbol, este juego no se desarrolla en un estadio, sino en la calle



A pesar de que el fútbol no es un deporte excesivamente popular en Estados Unidos, los señores de Epyx (yankees ellos) no han querido dejar de lado la oportunidad de llevar a cabo un juego que nos permita dar unas pataditas informatizadas.

Y como parece que hasta los mismísimos Estados Unidos de Norteamérica ha llegado la noticia de que en España no andamos demasiado bien de instalaciones deportivas, han decidido que, mejor que hacer un simulador que se desarrolle en un maravilloso estadio con capacidad para cien mil millones de espectadores, lo más oportuno era llevar el partido a un lugar bastante habitual entre los aficionados españoles: la calle.

Así, al empezar el juego se nos ofrece la posibilidad de jugar bien en una calle (cubos de basura, aceras, adoquines, cagarrutas de perro ...) o bien en un parque cercano (césped resbaladizo, barro ...).

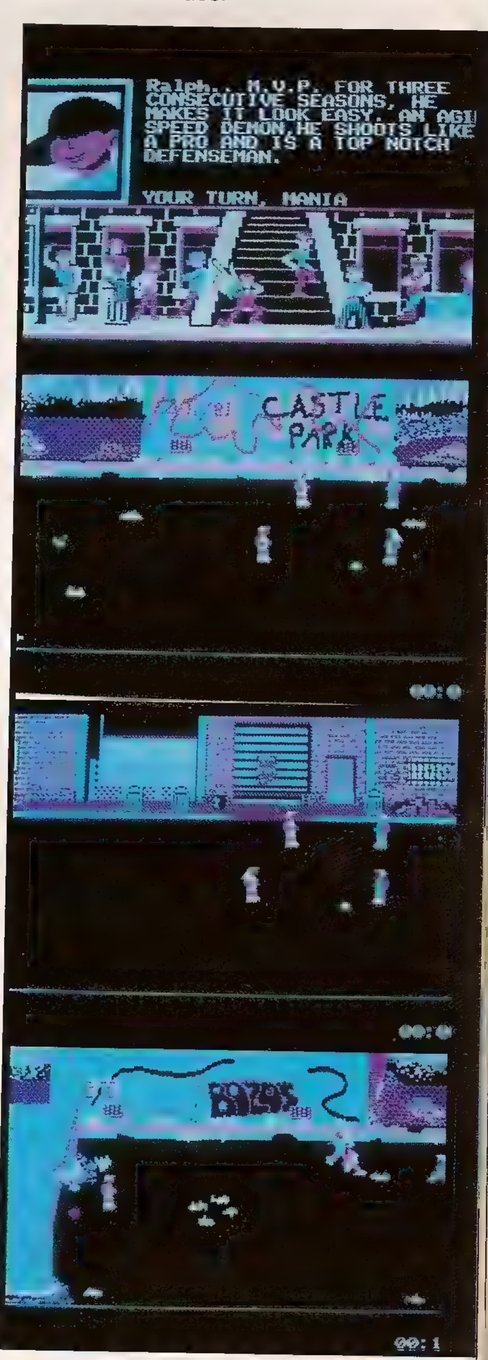
Esta es la primera opción que se nos presenta en el juego, pero la cosa no ha hecho más que empezar. Ahora tenemos que seleccionar a nuestro adversario, que puede ser el ordenador u otro jugador, y posteriormente a los miembros de nuestro equipo que, por cierto, está formado tan solo por un portero y dos delanteros. Para ello disponemos también de varias opciones: podemos seleccionar a un equipo completo que ya haya jugado con anterioridad, dejar que el propio ordenador se encargue de hacerlo aleatoriamente, o elegir a los jugadores de entre los nueve chicos del barrio.

Cada uno de estos chavales tiene sus propias características que les hacen buenos jugadores, pero de tí depende el buscar la combinación más potente. De esta forma tendrás que decidir si prefieres a Radar, increíble juego de piernas y buen rematador de cabeza, a Julie, toda una estrella pero un poco loca, a Ralph, un gran defensa, a Brand, único dando moral a sus compañeros..., en fin, que las posibilidades de formar equipo son varias y variadas, máxime si tenemos en cuenta que durante el transcurso del partido podemos cambiar al jugador que nos parezca oportuno.

Pero como veis, con todo esto aún ni hemos dado un solo puntapié. Pues no os pongáis nerviosos que todavía no lo vamos a hacer. Nos queda por decir si vamos a jugar a tiempo o a tanteo fijo, y seleccionar el nivel de dificultad: fácil, medio o duro.

Y ahora sí. Los jugadores saltan al terreno de juego. Y esperan tus instrucciones, claro. Así pues, cógete al joystick y empieza a efectuar cualquiera de los seis movimientos posibles: ir hacia adelante, hacia atrás, pasar el balón a otro delantero, lanzar a la esquina superior, a la inferior y a gol. Como se puede comprobar, la variedad de patadas es respetable, pero aún puede ampliarse más dependiendo del lugar exacto del balón en el que golpeemos: efecto, gancho, en línea recta.

En resumen, un simulador bastante completo en todos los sentidos.





LOCOS POR EL MONOPATÍN

SKATE OR DIE

Productora: **ELECTRONIC ARTS**
Distribuidor: **DRO**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Si estáis auténticamente locos por el monopatín, o bien si os gusta el deporte en general, o, en último caso, os atrevéis con casi todo, aquí tenéis una nueva prueba para vuestras habilidades, porque eso es precisamente lo que vais a necesitar si queréis salir airosos o incluso victoriosos de todas y cada una de las cinco pruebas ligadas al deporte del monopatín que Electronic Arts nos ofrece dentro de «Skate or die» (patina o muere).

Lo primero que tendremos que hacer, una vez que aparezca el primer menú del programa (la tienda de monopatines, regentada por un tipo con cresta «punk» llamado Rodney), es elegir entre una serie de opciones que en él se nos presentan, como seleccionar el monopatín con el que vamos a participar de entre los que nos serán mostrados, inscribir nuestro nombre dentro de la lista de participantes en el concurso de monopatín, o elegir si vamos a competir directamente en las cinco pruebas o si queremos previamente practicar alguna de ellas (cosa muy recomendable si es la primera ocasión en que intentáis jugar con el programa).

Si decidimos tomar parte en la competición apareceremos en las calles de la ciudad, justo a las puertas de la tienda de monopatines. A nuestro alrededor observaremos diferentes caminos, que conducen a cada una de las diferentes pruebas, si bien uno de ellos (COMPETE ALL), nos conducirá de una forma directa de prueba a prueba.

Las cinco pruebas existentes son:

— **Highjump** (salto de altura), que se disputa en una especie de gigantesco tubo partido por la mitad en forma de «U». Tendremos que saltar por uno de sus extremos para intentar conseguir el máximo de altura... pero cuidando de que nuestro regreso al tubo no sea demasiado accidentado.

— **Freestyle** (estilo libre), de desarrollo idéntico al anterior, sólo que ahora lo que tendremos que realizar será todo tipo de piruetas.

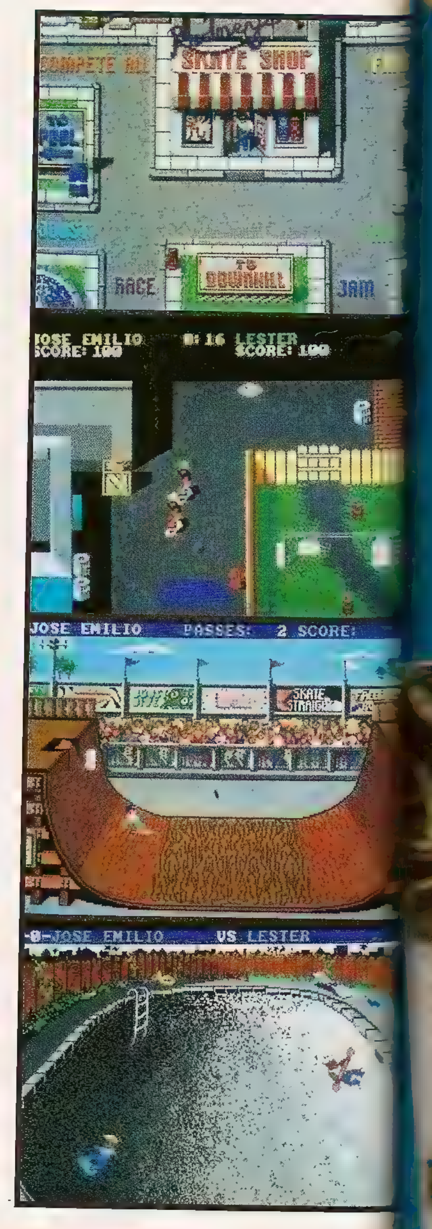
— **Joust** (combate). Una semiesfera excavada en el suelo servirá de escenario para una especie de justa medieval sobre monopatín en la que tendremos que tomar parte.

— **Race** (carrera). Se trata de una adaptación de una prueba de slalom de esquí, que desarrollaremos a bordo de nuestro monopatín en un parque de la ciudad.

— **Jam** (el atasco). Carrera de obstáculos a través de un estrecho y accidentado callejón, en la que participaremos frente a otro patinador.

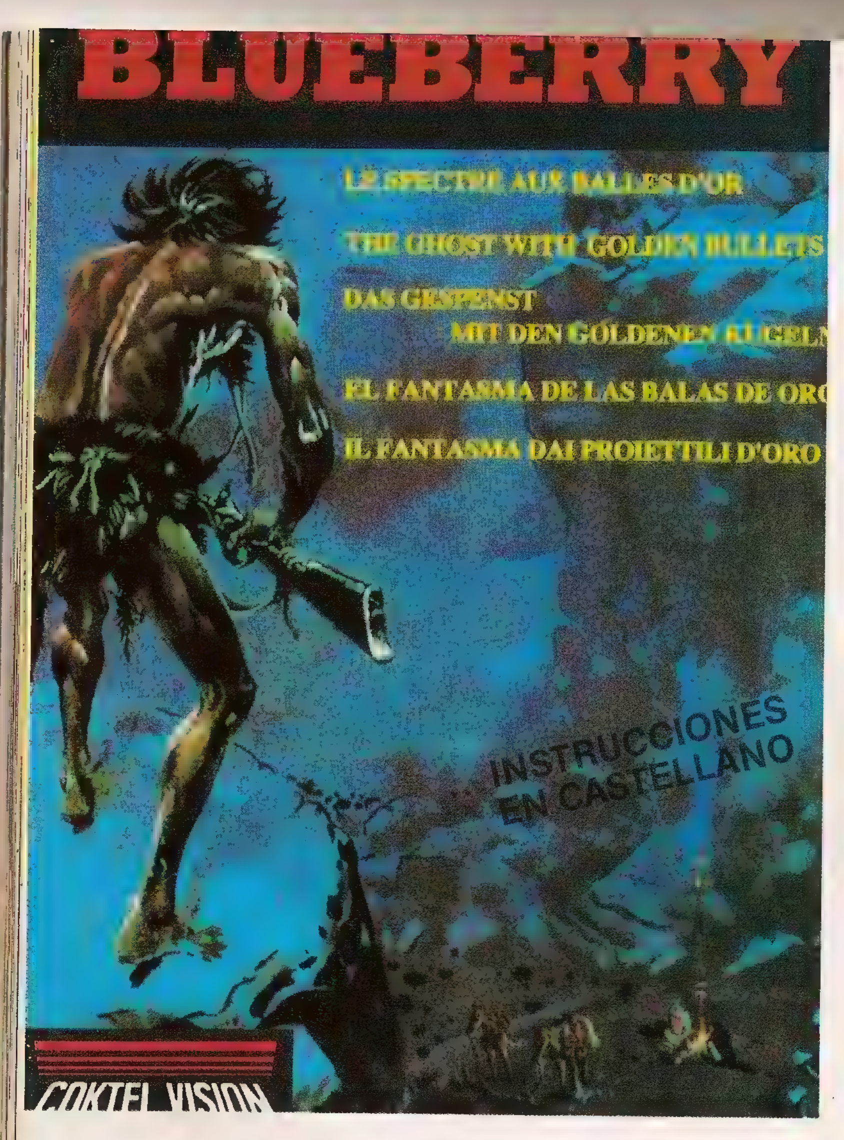
— **En fin**, que esperemos que os lo paséis de miedo patinando, o por lo menos que os rompáis la crisma. Patinad o morid, bellacos.

Antes de que la competición de comienzo debemos seleccionar el tipo de monopatín con el que queremos participar



Cinco pruebas diferentes componen este programa, que pueden ser jugadas independientemente





DUELO EN EL OESTE

BLUEBERRY

Productora: **COKTEL VISION**
Distribuidor: **SYSTEM 4**
Precio: **2.450 ptas.**
Tarjeta gráfica

Blueberry, el legendario héroe del cómic francés, ha decidido salir del papel para vivir nuevas emociones a bordo de nuestros ordenadores domésticos. Acompañado por su fiel amigo Jimmy McClure, recorrerán el desierto para enfrentarse en una batalla a vida o muerte contra el terrorífico fantasma de las balas de oro.

Este permanece oculto, aguardando la llegada de nuestro héroe en la meseta del Caballo Muerto, donde una rica mina de oro espera a los más codiciosos buscadores de oro. Blueberry no conoce el lugar, por lo que la colaboración de Luckuer y Wally —dos canallas sin escrúpulos, capaces de vender su alma al diablo por un poco de oro— será vital para que nuestro héroe consiga llegar hasta allí. Sin embargo en cualquier momento los malvados pueden jugarle una mala pasada; Blueberry deberá estár atento constantemente, sorteando también los peligros y dificultades del terreno.

Los indios les siguen los pasos, si les encuentran nuestro protagonista deberá probar su puntería; mientras tanto avanzan por el desierto bajo la asfixiante mirada del sol: necesitan encontrar agua. En el acantilado un desprendimiento del rocas hace peligrar su vida y las alimañas del desierto aguardan ansiosas un desenlace fatal...

«Blueberry» es una aventura en castellano, controlada por iconos, con algunas gotas de acción

«Blueberry» es una aventura en castellano, controlada por iconos, en la que el jugador se convierte a la vez en protagonista y realizador del juego. En pantalla aparecen representados diversos iconos y escenas correspondientes a una situación concreta; con ayuda de una pequeña flecha que hace las veces de cursor escogeremos uno de los iconos, que dará paso a las ventanas de texto. Los mensajes, traducidos al castellano, correspondientes a cada personaje, son identificados por su color y nos dan información sobre la escena en que nos encontramos, dándonos pistas sobre cómo debemos actuar y sobre la situación de nuestros acompañantes. También encontraremos escenas típicas de los juegos de acción, en la que el texto no aparece y en las que sólo cuenta nuestra puntería, como en las batallas contra los indios, aunque estas situaciones son las menos dentro del contexto del juego.

No existe un único camino para resolver el juego, ya que la elección de las diferentes situaciones condiciona su desarrollo. Lógicamente en determinadas escenas el escoger una solución errónea nos conduce irremediablemente al final, pero como contrapartida en la mayoría de los casos la lógica nos permitirá aguantar el tipo en los momentos de conflicto. Una pista más, si definitivamente no estás dispuesto a abandonar, procura conseguir el cómic en el que está basado esta aventura: será una valiosísima ayuda.





LA CONQUISTA DEL ESPACIO

STAR TREK

Productora: **FIREBIRD**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **1.990 ptas.**
Tarjeta gráfica:



El Enterprise vagaba por el espacio; como cada día la tripulación cumplía las ordenes del capitán: la misión de reconocimiento que les ocupaba desde hacía años se había convertido en una rutina. Pero... inesperadamente un comunicado de la comandancia iba a poner de nuevo algo de emoción en sus vidas.

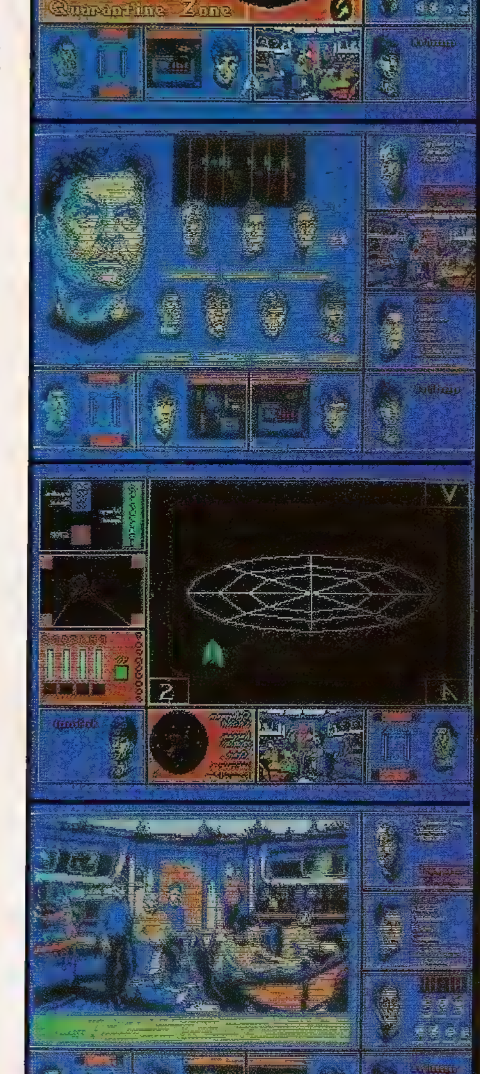
El capitán Kirk reunió a la tripulación, tenían una importante misión que cumplir. El mensaje de la comandancia daba algunos detalles que posteriormente serían ampliados. De momento sólo sabían que en la constelación de Sagitario veinte naves habían perdido la comunicación con la comandancia, pasando a formar parte de las filas de los rebeldes. La situación era tan extraña como preocupante: todas las naves habían sido enviadas a investigar estos acontecimientos, pero jamás ninguna había enviada ningún dato útil para solucionar el enigma. Todas las pistas apuntaban a los Klingons, sus incondicionales enemigos, que sospechosamente acababan de firmar un pacto con los Romulan.

Pocos días después los miembros del Enterprise comenzaron a ver las cosas claras y comprendieron la gravedad del problema. Efectivamente los klingons eran los responsables de la situación. En el planeta Dekian II habían descubierto un isotopo de dilithium, capaz de amplificar la telepatía. El isotopo combinado con una fuente de energía sensibiliza a los humanos a los efectos telepáticos controlando su voluntad. El objetivo del Enterprise es destruir el emisor de ondas situado en la constelación de sagitario, liberando así a las naves del dominio de los malvados klingons.

Una vez cargado el juego en pantalla aparecen ocho ventanas —una central y siete de menor tamaño—, cada una de las cuales nos permite controlar diferentes situaciones. De esta forma podemos obtener información, a través de los personajes, tanto del estado de nuestra nave, como de nuestra tripulación, dirigir nuestra nave a la zona de conflicto y enfrentarnos a los rebeldes en una batalla real, o repostar en los planetas leales. Cada personaje tiene un cometido específico que varía desde las opciones de control a la información referente a la batalla, aportando datos como status de los enemigos o situación dentro del sistema. Es aconsejable antes de adentrarse en un planeta desconocido averiguar el máximo número de datos posible respecto a su situación e incluso enviar expediciones de reconocimiento si el estado de salud de la tripulación lo permite.

Los entrañables personajes de la película invaden tu ordenador en otra singular aventura espacial

Para poder culminar con éxito esta peculiar aventura galáctica será preciso combinar a partes iguales la estrategia, para seleccionar tanto el material como las fuerzas humanas adecuadas, con la habilidad que requiere cualquier juego de acción en las fases de este tipo. Toda una aventura, que trae a nuestra pantalla la emoción de una entrañable película de acción.



U.S.A. VS U.R.S.S.

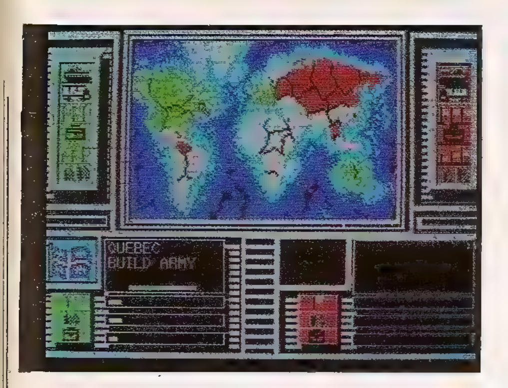
POWER STRUGGLE

Productora: **PSS**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **1.990 ptas.**
Tarjeta gráfica:



«**P**ower Struggle» es un juego que conjuga muchos aspectos de los Wargames con algo de estrategia política, por lo que el combinado que se forma es altamente explosivo. El objetivo es dominar el mundo y para ello debes elegir primero con qué potencia lo vas a intentar: si con el Este o el Oeste.

El ordenador reparte



aleatoriamente los territorios y da paso a las opciones que puedes realizar con cada uno de ellos: atacar a un territorio contiguo, suministrar refuerzos industriales a una zona determinada, reforzar los ejércitos de un país con los de otro, influenciar políticamente en un país neutral para que se pase a vuestro lado, dirigir la producción de un territorio hacia la industria bélica, con el consecuente aumento de potencia invasora o defensora según el caso, o construir factorías, que aumentan la fuerza del país.

Todas estas acciones pueden ser realizadas simultáneamente por los dos jugadores, en el caso de que los haya, cosa que es una novedad en juegos de este tipo, ya que hasta ahora había que esperar a que se le acabara el turno al contrincante para después realizar las acciones que desearas.

Tenéis el mundo en las manos. De vosotros depende hacia que lado se desequilibre la balanza.

«Power Struggle» combina aspectos de war-game con algo de estrategia política, y su objetivo consiste en dominar el mundo





ESTE CONTRA OESTE

S.D.I.

Productora: **MIRRORSOFT**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **2.850 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Conflicto internacional a la vista. En 1990 los Estados Unidos, tras las órdenes explícitas del presidente Ronald Reagan, han comenzado la construcción y desarrollo de unas destructivas armas de rayos de partículas bajo la iniciativa de la SDI (Iniciativas para la Defensa Estratégica).

Su objetivo principal es destruir los posibles misiles nucleares lanzados por una supuesta potencia enemiga y su poder de destrucción es arrasador: pueden destruir las moléculas de hidrógeno en un radio de 60000 kilómetros.

La noticia, nunca mejor dicho, ha caído como una bomba entre los mandatarios soviéticos. El super poderoso ejército soviético está asustado.

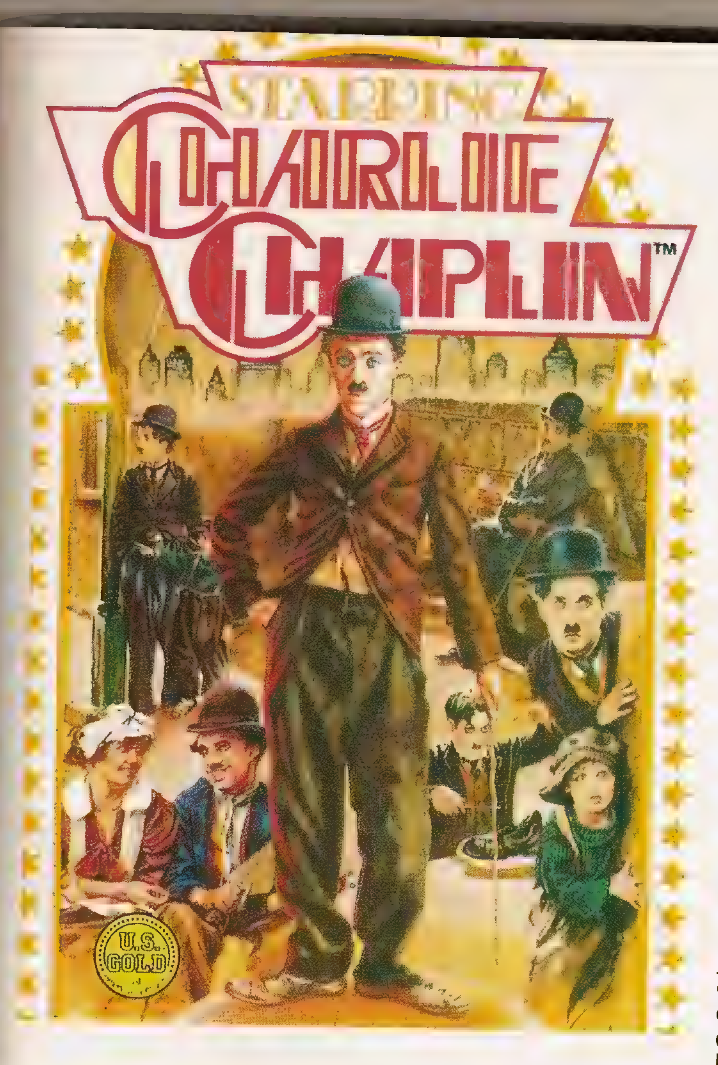
Pero la KGB no piensa quedarse con los brazos cruzados. Se ha convocado una reunión de emergencia entre los generales, de la cual se ha tomado como primera medida una ofensiva inmediata: enviar



un misil altamente destructivo al mismo corazón de los Estados Unidos.

La guerra mundial parace haberse desatado irremediablemente.

¿Interesante, verdad? ¿Qué te parecería ponerte en el papel de uno de los máximos responsables del desarrollo de tan transcendental conflicto bélico?



SILENCIO, SE RUEDA

CHARLIE CHAPLIN

Productora: **U.S. GOLD**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

¿Quién no ha sentido alguna vez en su vida deseos de convertirse en director de cine?. Pero si además se nos presentara la posibilidad de dirigir al genuíno, al único, al inimitable genio de la comedia, al señor Charlie Chaplin en persona, ¿quién podría resistirse por un sólo instante a tal tentación?.

Pues esto es exactamente lo que los señores de U.S.Gold no ofrecen con este su «Starring Chalie Chaplin», programa de difícil concepción (nadie ha dicho nunca que dirigir una película fuera tarea fácil) y complejo desarrollo.

El objetivo del juego es el siguiente: representamos el papel de un director de cine que es requerido para realizar una película muda (ya sabemos con qué protagonista) y que debe encargarse de realizar todas y cada una de las tareas que puedan estar realcionadas de una u otra forma con dicha realización.

Por tanto, debemos comenzar haciéndonos con un buen guión. Para ello, en pantalla se nos irán presentando distintos libretos de algunas de las obras maestras de Charlie Chaplin: El Borracho, El Chico, La quimera del oro... en los cuales se indican el número de escenas que debemos rodar, los actores que tienen que intervenir o el precio que nos va a costar.

Desde el contrato de los actores, al estreno de la película pasando por la administración de gastos, rodaje, montaje, etc...

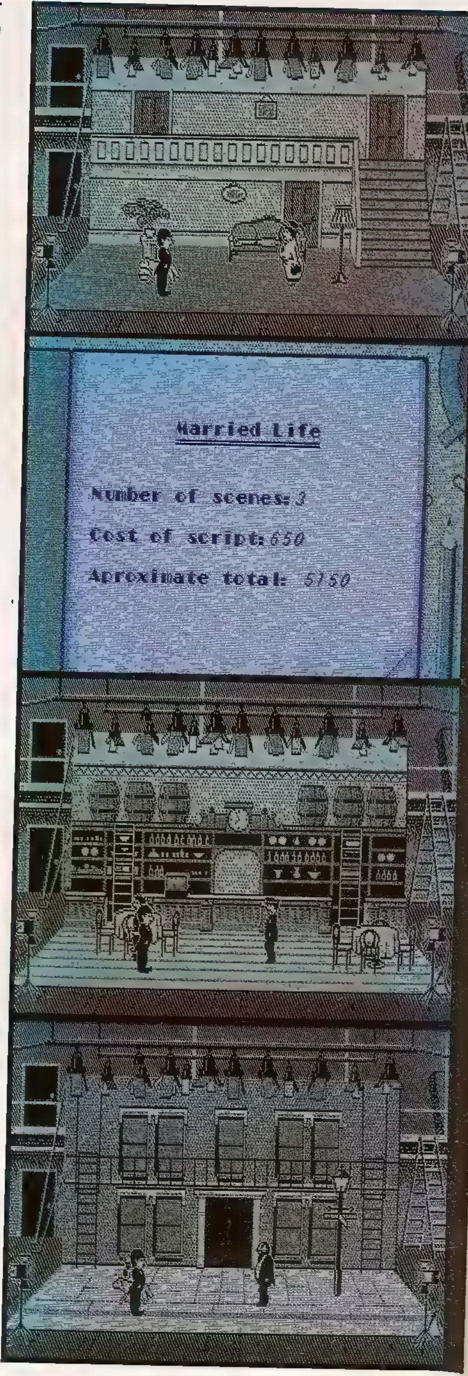
A través de U.S. GOLD se nos ofrece la posibilidad de convertirnos en auténticos directores de cine

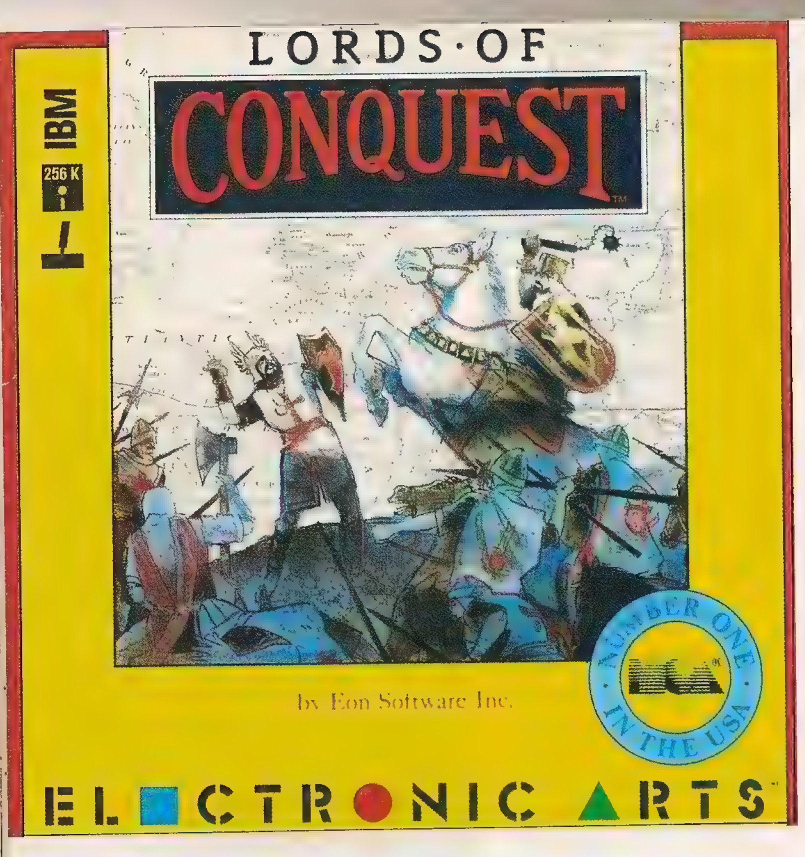
Posteriormente, y una vez firmado del contrato en el que nos comprometemos a filmar una determinada película, comienza el rodaje de las diferentes escenas. Ahora nos llega el momento de hacer un poco de actores y de controlar los movimientos de Charlot: durante aproximadamente un minuto por escena tendremos que huir de policías, perseguir a bellas damiselas, pelearnos con gordos impertinentes o recibir alguna que otra bofetada del chulo de turno. Una vez acabado el rodaje inicial tendremos la oportunidad de efectuar los cambios que consideremos oportunos e incluso rodar las escenas nuevamente por entero (todo ello, por supuesto, por un módico precio).

Ya la película está casi lista. Sólo falta llevarla a la sala de montaje y darle los últimos retoques.

Una vez que todo esté listo, se producirá el estreno de la película, y el público será quien tenga la última palabra, pues si ésta resulta de su agrado, obtendremos una buena recaudación en taquilla, lo cual nos permitirá seguir desarrollando nuestra innata vocación de director cinematográfico.

A priori la idea de este juego parece excelente, pero la verdad es que su realización resulta un tanto lenta y tediosa. A pesar de ello, es una buena manera de empezar a dar los primeros pasos en el mundillo cinematográfico. Y de la mano de un genio.

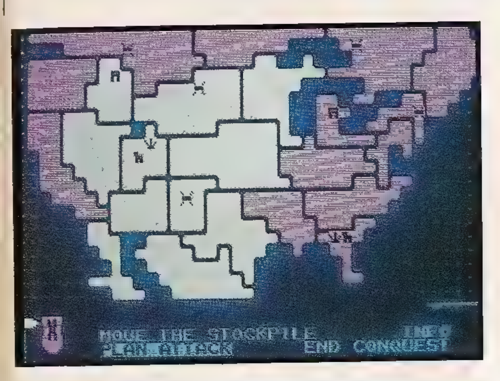




JUEGOS DE GUERRA

LORDS OF CONQUEST

Productora: **ELECTRONIC ARTS**
Distribuidor: **DRO**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

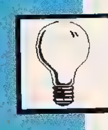


Para explicar correctamente en qué consiste exactamente este «Lords of Conquest» necesitaríamos bastante espacio más del que disponemos. Pero como por suerte o por desgracia tan solo tenemos esta media página, intentaremos ser claros y concisos para que, al menos, tengamos una idea general del programa.

Básicamente el desarrollo del juego es muy similar al de los clásicos wargames que hace ya algunos años se hicieran famosos en tableros y que no tardaron en ser versionados para ordenador.

Así pues es un programa en el que la pieza fundamental es la estrategia a la hora de mover nuestras tropas (en este caso, al desarrollarse en la época medieval, principalmente infantería y caballería) y acabar conquistando los territorios enemigos.

Para conseguir la victoria intervienen muchos factores: fuerza de ataque, colocación de las tropas, poder defensivo del enemigo, poder de ataque de nuestra armas.... En fin, que las instrucciones no se pueden explicar aquí en dos palabras, ya que resúltan bastante complicadas y es cuestión de sentarse con calma frente al ordenador hasta llegar a conocer todos los detalles que posee este complejo e interesante programa de estrategia.



EN BUSCA DEL NUEVO MUNDO

THE SEVEN CITIES OF GOLD

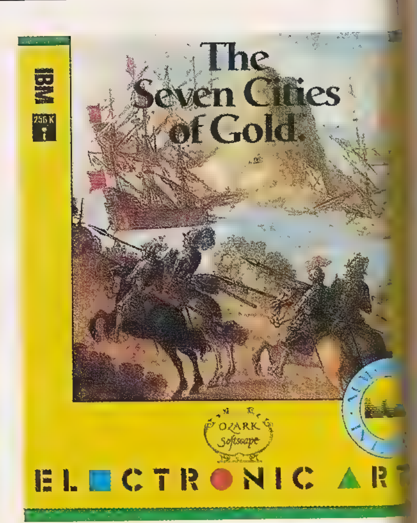
Productora: **ELECTRONIC ARTS**
Distribuidor: **DRO SOFT**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Nos encontramos en 1942, y ante nosotros se abren las puertas de una de las épocas mas fascinantes de la humanidad: la de los descubrimientos. Colón todavía no ha llegado a América, y la cantidad de tierras que permanecen aún sin explorar es tan vasta, que resultaría inimaginable para las gentes de esta época.

Y ahí es precisamente donde va a comenzar nuestra misión en «The Seven Cities of Gold», ya que el objetivo del juego consiste en organizar una expedición en busca de nuevas tierras. Al empezar el juego, y tras haber satisfecho algunas condiciones previas que el programa nos requerirá, como la creación de un Map Disk (disco mapa) y un Historical Map Disk (disco mapa histórico), nos encontraremos precisamente en nuestro país, donde lo primero que tendremos que hacer será conseguirnos barcos, una tripulación, alimentos y mercancías para comerciar con los nativos.

Una vez hecho esto, y no sin encomendarnos antes a Dios, podremos por fin levar anclas y poner

El objetivo del juego consiste en organizar una expedición en busca de nuevas tierras a colonizar.





rumbo hacia lo desconocido. En este punto, será sumamente importante que cuidemos la navegación, si no queremos perdernos irremisiblemente en la inmensidad del océano.

Caso de que nuestra empresa sea afortunada, y lleguemos a una nueva tierra, deberemos desembarcar para intentar conquistarla o bien para comerciar con los nativos.

Todo el desarrollo del juego se controla mediante menús de opciones que nosotros debemos elegir, si bien tenemos el inconveniente de que éstas se encuentran íntegramente realizadas en inglés.

Asterix
EN LA INDIA



LA LLUVIA SALVADORA

ASTERIX EN LA INDIA

Productora: **COKTEL VISION**
Distribuidor: **SYSTEM 4**
Precio: **2.450 ptas.**
Tarjeta gráfica:

A mediodía, como de costumbre, los habitantes de la pequeña aldea gala se habían reunido para celebrar una nueva victoria sobre las legiones romanas. La comida transcurría con normalidad: Asterix y Obelix bromeaban mientras devoraban jabalíes sin cesar, Abraracurcix, el jefe de la tribu, aprovechaba la ocasión para soltar su discurso de rigor, Panoramix, el druida, pensaba en los condimentos de una nueva poción, y Asuracenturix, el bardo, «amenizaba» la comida, mientras con sus insoportables cánticos provocaba un auténtico chaparrón.

De repente, como arrancado del mismísimo cielo, una figura enjuta y menuda, medio desnuda, cayó de bruces ante ellos.

Tras reponerse unos segundos de tan espectacular golpe, se dirigió a los sorprendidos galos: «Soy Ahivá, el faquir. ¡Pasaba por encima de vuestra aldea cuando un sonido inhumano me ha desequilibrado!». Tras unos minutos de desconcierto, disputas y algún que otro alboroto, Ahivá consiguió explicarse: «Vengo de un reino situado en el valle del Ganges. El clima es allí cálido y seco, salvo durante algunos meses del año, cuando lluvias bienhechoras irrigan nuestros cultivos. ¡Es la época del Monzón! Pero hemos debido contrariar al dios Indra, porque la temporada del monzón se va a terminar y ni una gota de lluvia ha caído aún. ¡La temporada seca va a volver trayendo el hambre y la ruina a nuestro pueblo! Nuestro buen rey, el rajá Passayá tiene una hija, la dulce y bella princesa Frahazada... ¡y ocurre que el gurú Dhalenkanya, que conversa con los dioses, ha decretado que si no llueve antes de mil y una horas, la princesa Frahazada tendrá que ser llevada al altar de los sacrificios con el fin de apaciguar la cólera de los dioses!».

—**No veo** lo que podemos hacer por tí. Desgraciadamente, nunca llueve a gusto de todos —contestó el jefe galo.

—**Creo comprender** que nuestro visitante desearía llevarse a nuestro bardo para que haga llover sobre su país al cantar, aclaró Panoramix.

—**¡Vaya,** de modo que Asuracenturix se iría con la música a otra parte! Entendido faquir, te confiamos nuestro bardo. Asterix y Obelix te acompañarán igualmente.

Así comienza esta divertida aventura en la que tendremos que acompañar a Ahivá y a nuestros amigos galos hasta el mismísimo corazón de la India, donde deberemos hacer que llueva antes de que se cumplan las mil y una horas y la bella hija del rajá no tenga que ser ejecutada.

El sistema de juego consiste en elegir, mediante un cursor que se mueve por la superficie de la pantalla, al personaje que queremos que hable. Este nos ofrecerá dos acciones a elegir, y nuestro objetivo es ir seleccionando las acciones correctas para conseguir llegar a la India lo más rápidamente posible. De vez en cuando también aparece un, podríamos llamarle, pequeño subprograma de acción en el que tendremos que pegarnos con los romanos para conseguir algo de dinero.

Coktel Vision, la popular compañía francesa, nos invita a compartir una divertida aventura con Asterix y Obelix

the THREE STOOGES

MOE

LARRY

CURLY

Can THREE Stooges Save ONE orphanage From FOREclosure?!

OUR HEROES
They can save the day by making ASSETS of themselves!

EVIL BANKER
their NEST EGG
hem to BEAT IT!

THE WIDOW AND HER 3 BEAUTIFUL DAUGHTERS
They're about to be thrown out on their ARREARS!

"NYUK, NYUK."
"OH, A WISE GUY!"
"RUFF! RUFF!"

WIN AN INCREDIBLE TRIP TO THE USA
(Details enclosed)

utive Producers ROBERT & PHYLLIS JACOB
Computography by INCREDIBLE TECHNOLOGIES

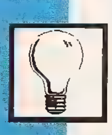
MIRROR Soft

IBM

MONOPOLY CINEMATOGRÁFICO

THE THREE STOOGES

Productora: **CINEMAWARE**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **2.850 ptas.**
Tarjeta gráfica: ●●●



Moe, Larry y Curly, alias «The Three Stooges», pueden parecer unos totales desconocidos para el público español, pero sus películas son todo un clásico del humor norteamericano de los años treinta y cuarenta.

Híbrido entre los hermanos Marx y Charlot, este grupo de simpáticos personajes son los protagonistas de una de esas maravillas del software cinematográfico firmadas por Cinemaware. Esta casa recibe su nombre por el tratamiento que a sus programas dan: los discos son llamados «reel», el equivalente inglés a bobina cinematográfica, hay secuencias dignas de figurar en cualquier película de sus protagonistas, etc.

La historia de este film de los Stooges, comienza cuando el malvado de turno, el avaro Mr. Fleecem, decide apoderarse de un solar para construir su nuevo edificio de apartamentos. Pero hay un pequeño inconveniente, y es que el solar está ocupado por un orfanato de caridad regentado por una anciana viuda y sus tres angelicales y bellas hijas. Solución: se echa a la viuda y a los huérfanos, ya que Mr. Fleecem ha conseguido la hipoteca del orfanato y pide por ella la friolera de 5.000 dólares para no echarlos.

Aquí es donde entran en escena nuestros protagonistas, que, al pasar por allí, ven a la anciana viuda llorando copiosamente (perdón por la interrupción, pero es que estamos limpiando las lágrimas del teclado en el que escribimos). Al verla en esta situación, preguntan qué es lo que pasa y la pobre mujer les cuenta sus problemas financieros, por lo que Moe, Curly y Larry deciden ayudarla a conseguir el dinero.

Así comienza el juego. Un juego que mezcla cosas tan dispares como concursos de preguntas, algo de estrategia, pruebas totalmente arcade, etc.

Vayamos por partes. Nuestros amigos deben conseguir esos 5.000 dólares en un plazo máximo de 30 días y, para ello, se dirigen a la ciudad en búsqueda de cualquier empleo o similar que les pueda ayudar económicamente.

El hilo conductor del juego es un tablero tipo «Monopoly» en el que hay 180 casillas variadas, cada una de las cuales posee una misión diferente. Así, hay casillas que desembocan en pruebas arcade, otras que posibilitan ganar dinero rápidamente, y otras que lo pierden aún más deprisa si cabe.

Dentro del primer grupo están las casillas «Boxing», «Waiters» y «Doctors». En la primera de ellas, el trío se dirige al Palacio de Deportes municipal, donde el campeón del condado ha ofrecido una importante suma de dinero a quién le noquee. Curly es un experto en boxeo y se ofrece voluntario para esta misión, pero hay un problema, que consiste en que él sólo combate si Larry toca el violín simultáneamente, y, casualmente, Larry acaba de hacerlo añicos cuando se disponía a comenzar su serenata. Por esta razón, Larry debe ir corriendo por la calle hasta la tienda de radios más próxima para hacerse con una y volver al Palacio donde Curly está aguantando la paliza del campeón. Parece fácil, pero los elementos están en contra de nuestros héroes, y así Larry deberá esquivar paquetes de periódicos, perros, cubos de basura, y un largo etcétera de obstáculos que intentar frenar tu carrera contra reloj.

En «Waiters», los Stooges se contratan como camareros en el Hoiti Toiti Club, donde deben liarse a pastelazos con los clientes, al mismo tiempo que evitan los pasteles que ellos les devuelven.

Por último, en «Doctors», parodiando una de las más famosas escenas de sus películas, nuestro divertido trío debe recoger, montados en unos coches enanos, el máximo número posible de suministros médicos que se hayan desperdigados por los pasillos del hospital. Hay dos inconvenientes, el primero es que los pasillos están llenos de enfermos con muletas, camillas, sillas de ruedas, a los que hay que evitar para no derribarlos; y el otro es el tiempo de que disponen nuestros amigos, aproximadamente 100 segundos.

En el segundo grupo de casillas se encuentran unas marcadas con el símbolo del sagrado dios dólar, que harán que nuestros amigos encuentren una bolsa con una cantidad de dinero variable. También se encuentra en este grupo una casilla que, bajo el epígrafe de «Trivia», nos sumerge en un concurso radiofónico de preguntas, en el los Stooges pueden ganar hasta 500 dólares por acertar una pregunta. Estas tiene el inconveniente de estar formuladas en inglés, además de referirse a datos tan precisos como el año en que se estrenó la primera película de los Stooges o la fecha de nacimiento de Moe.

«The three stooges» son los protagonistas de una popular serie de humor norteamericana de los años treinta.

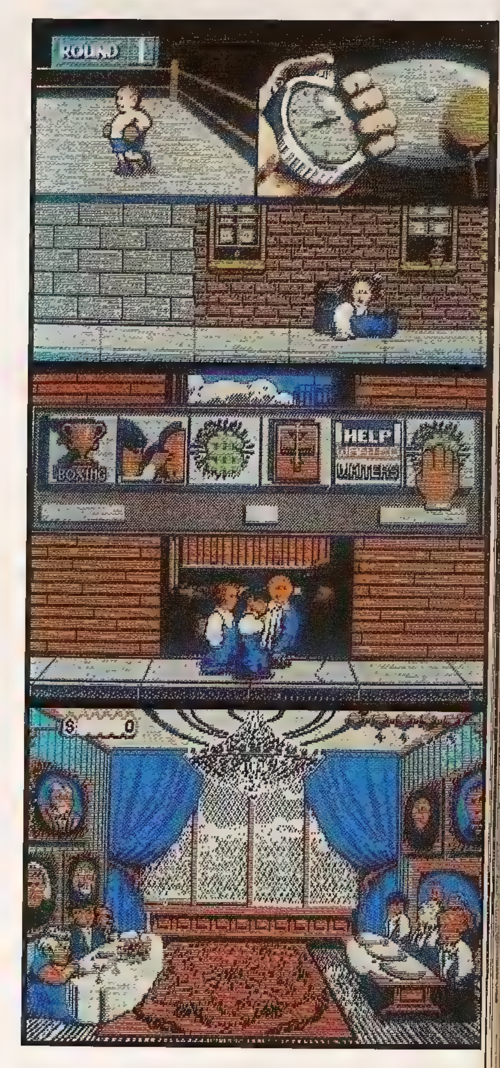
Entre las casillas fatales para el buen desarrollo del juego, se encuentran la del casero, Mr. Fleecem, que, además de hacer perder un vital día a nuestros amigos, en algunas ocasiones les retiene un 10 por 100 para la omnipresente hacienda pública. También están la de la pelea, en la que nuestros amigos representan una divertida escena de mamporros, tortazos y patadas, pero sin nigún beneficio económico; o la de la ratonera, curiosamente marca ACME, que tiene como misión fundamental la de hacer perder un día a los Stooges, aunque, cayendo un determinado número de veces, hace perder al trío protagonista todas sus oportunidades de salvar al orfanato.

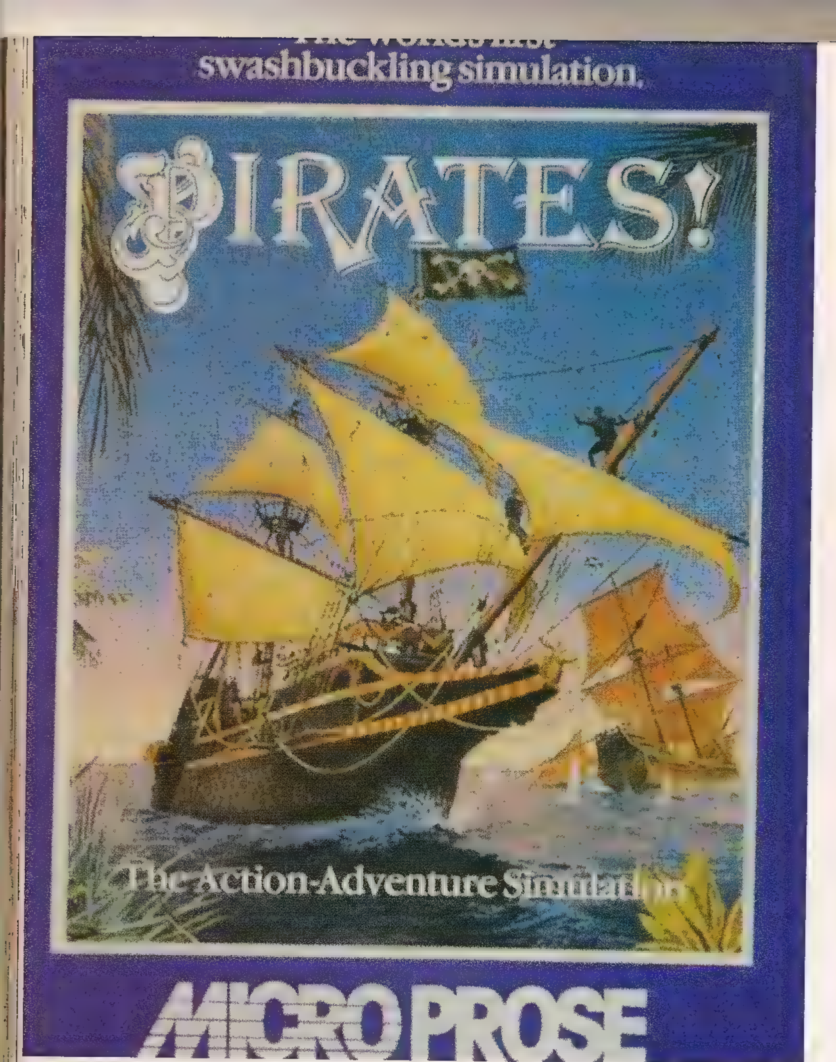
Hay otro tipo de casillas más, que son las de sorpresa, marcadas con una interrogación, que, como podéis imaginar, pueden deparar bonificaciones en forma de dólares o malas pasadas en forma de impuestos.

Os preguntaréis que cómo se maneja el tablero, es decir, cómo seleccionáis la casilla en la que caéis. Muy sencillo, se ha evitado el tradicional método de los dados, sustituyéndolo por una mano que, a una velocidad que aumenta con el desarrollo del juego, se mueve por encima de las distintas casillas hasta que o bien se pare ella sola, o vosotros la paréis pulsando la tecla de fuego sobre la casilla que deseéis.

Y esto es todo, o por lo menos casi todo, en un juego en el que posiblemente os lo paséis de película.

El juego mezcla cosas tan dispares como concursos de preguntas, algo de estrategia y pruebas totalmente arcade.

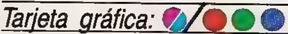




Microprose nos invita a revivir las experiencias de los osados aventureros que surcaron los mares del Sur.

¡AL ABORDAJE!

PIRATES

Productora: **MICROPROSE**
Distribuidor: – – –
Precio: – – –
Tarjeta gráfica: 

Microprose, compañía experta donde la haya, en todo tipo de simuladores, nos presenta en esta ocasión un fascinante juego en el que se nos invita a convertirnos en el terror de los mares del Sur: «Pirates».

Este programa, que quizás rompe un poco con la trayectoria general de esta compañía americana, es más parecido a una aventura conversacional que a un simulador propiamente dicho, ya que no vamos a limitarnos a colocarnos al timón de ningún barco pirata, sino que vamos a tener que efectuar muchas otras tareas relacionadas con el mando y gobierno de una tripulación no excesivamente disciplinada.



Tratar de explicar en tan reducido espacio todas las posibilidades que nos ofrece este juego es poco que imposible, pues baste con señalar que el manual de instrucciones que lo acompaña tiene, mapas aparte, la nada despreciable cifra de 88 páginas. Así pues, os podéis hacer una idea aproximada de lo que puede llegar a representar el sentarse frente a este programa. Impacientes abstenerse.

A grosso modo, la idea general es la siguiente. Nada más comenzar el juego, se te ofrece la oportunidad de elegir entre cinco personajes diferentes: puedes convertirte en un bucanero inglés, francés, un aventurero holandés o en un renegado español (a los españoles siempre nos toca la mejor parte...)

Así, según sea tu elección inicial, las circunstancias variarán, pero básicamente la misión consiste en conseguir barcos, una buena tripulación, fortuna, honor, gloria... todas esas estupideces por las que los hombres suelen arriesgar su vida.

Pero, como ya te habrás imaginado, conseguir tu objetivo no te va a resultar nada fácil, puesto que tendrás que ser en todo momento un auténtico superhombre: hábil en el manejo de la espada, sagaz comerciante, buen capitán, diplomático, bondadoso, generoso intuitivo y valiente, en fin, poco más o menos como eres normalmente en tu vida cotidiana.

Esto, que quizás pueda parecer que lo hemos escrito por quedar bien es, en realidad, el argumento general del programa, ya que, mediante el tradicional sistema de elegir la opción que deseemos de cuantas se nos vayan presentando sucesivamente en diferentes menús, tendremos que comprar mercancías para traficar (en el buen o mal sentido de la palabra) con ellas para obtener beneficios económicos, aceptar como miembros de nuestra tripulación a auténticos delincuentes marinos, negociar con los gobernadores de las diferentes provincias que visitemos y un largo etcétera de diferentes acciones que nos han de llevar, si somos lo suficientemente inteligentes, a lograr nuestros objetivos.

Pero además, por suerte o por desgracia no va a bastar con ser listos para que las cosas salgan como nosotros deseamos, pues de vez en cuando, y como ya hemos dicho antes, tendremos también que demostrar nuestras habilidades físicas a la hora de enfrentarnos con otros barcos (bien porque sean de paises enemigos o bien para saquearlos), batimos en duros duelos de espadas con otros capitanes para quedarnos con sus tripulaciones, tripular nuestra nave... en fin todas las acciones dignas de un auténtico bucanero.



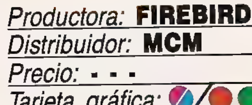
Por todo ello, no podemos menos que decir que este «Pirates» es un juego supercompleto con el que podemos pasar días y días surcando los siete mares de la diversión.

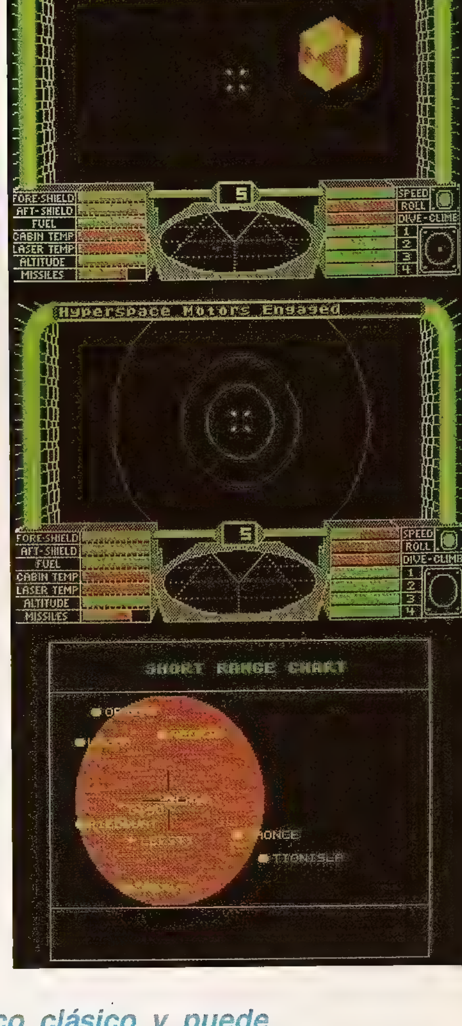


COMERCIO INTERESTELAR



Productora: **FIREBIRD**
Distribuidor: **MCM**
Precio: ▪ ▪ ▪
Tarjeta gráfica:





La vida da muchas vueltas, pero nunca puedes predecir hacia dónde discurrirá el devenir de los acontecimientos ni cómo lo hará, ni mucho menos saber si los cambios serán para bien o para mal. Mi existencia es uno de esos casos ejemplares y clarificadores sobre lo que quiero decir.

Yo siempre había sido un buen estudiante, de brillantes calificaciones e inteligencia por encima de la media, y lo que era mejor, me encantaba leer y estudiar. Dadas mis aptitudes para las nociones abstractas por un lado y mi rapidez de cálculo por otro, decidí cursar estudios de Matemáticas una vez me llegó el turno de ingresar en la Universidad; sin embargo, he de reconocer que las matemáticas por las matemáticas eran un tanto pesadas; lo que desde pequeño siempre me había atraído era el Universo, las estrellas, los planetas... Es decir, llegado el momento me especializaría en la rama de Astronomía.

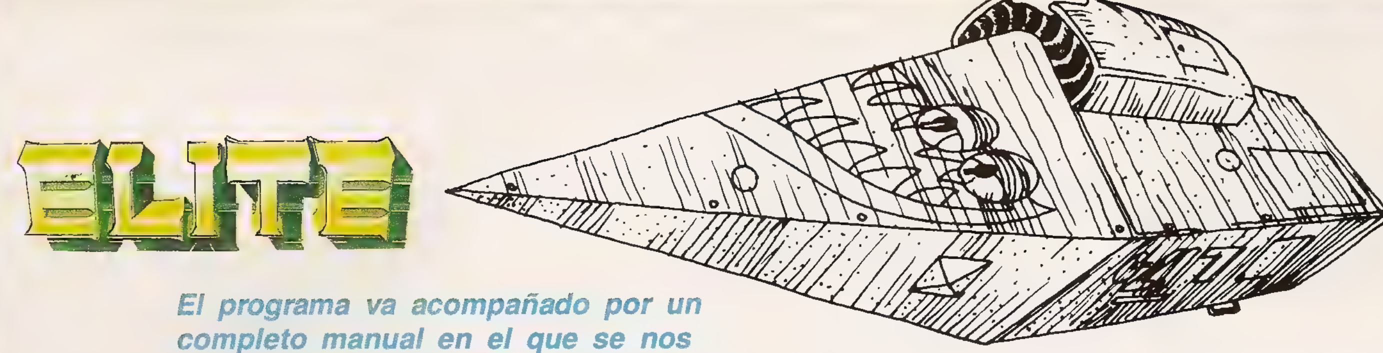
Sin embargo, antes de que tal día llegara, un acontecimiento del tipo mencionado en el inicio de mi historia cambió el curso de mis aspiraciones en la vida: un día de Reyes me regalaron un ordenador; toda aquella persona que como yo haya intentado exprimir hasta la última gota de las posibilidades de un ordenador, y se haya quedado tan maravillado ante las enormes posibilidades de estas máquinas, comprenderá el cambio crucial que supuso este hecho. Sin ir más lejos, solicité el cambio de especialidad en la carrera; ya no cursaría Astronomía, sino Ciencias de la Computación.

El juego nos propone una aventura galáctica, en la que elegiremos ser guerreros o pacíficos comerciantes

«Elite» es un auténtico clásico y puede ser considerado como uno de los juegos de estrategia más completos

Parecíame entonces que mi vida se hallaba totalmente encauzada por un camino que no me disgustaba ni mucho menos cuando ocurrió el peor de los sucesos que ha podido ocurrirme en todos los años que llevo viviendo; la cuestión es que eran tiempos difíciles aquellos los de mi juventud: inseguridad ciudadana, inseguridad laboral, crisis, inflación, contaminación, etc. No es de extrañar, por tanto, que me «comieran el coco» con aquella oposión para una conocida entidad financiera de la región; que si puesto de trabajo asegurado, que si «nosecuantas pagas», que si tardes libres para poder seguir estudiando la carrera, que si trabajo fácil...

Total, dos años de contrato a prueba donde trabajé como un tonto y un negro juntos, realizando el trabajo de los demás, desempeñando funciones de categorías superiores sin que me pagaran un duro más por ello, trabajando en los arrabales y barrios bajos de la ciudad, atendiendo y aguantando chusma, analfabetos, verduleras y drogadictos.



El programa va acompañado por un completo manual en el que se nos explican sus múltiples posibilidades

Llevaba trabajando ya seis años allí, casi resignado a permanecer el resto de mi vida en aquella odiosa empresa (hubo unas oposiciones para programador que podrían haber mejorado mi situación, pero nunca se dieron los resultados ni justificación alguna) cuando un rayo de esperanza atravesó mi camino. Un jueves por la tarde, me acuerdo perfectamente, estaba leyendo el suplemento de ciencia de un conocido diario cuando la noticia me entró por los ojos directamente al cerebro; el plan ardó en fraguarse apenas cinco segundos. Ya intuía a lo que iba a dedicarme en los años venideros. Por cierto, la noticia hablaba acerca de un grupo de científicos estadounidenses que habían construido una nave espacial capaz de realizar largos viajes espaciales e incluso ¡hiperespaciales!

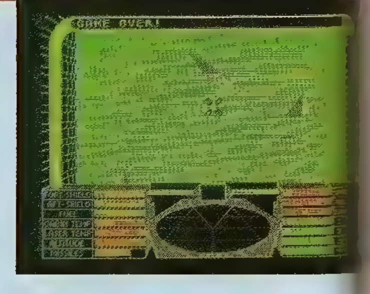
Esperé cerca de tres años (no os podéis imaginar cuán larga me resultó la espera) hasta decidirme, no porque estuviera indeciso ni mucho menos, sino para dejar que este tipo de viajes estuviera totalmente controlado y no hubiera ningún tipo de problemas (me refiero a que en los primeros viajes, como era lógico deducir, hubo fallos, efectos secundarios no previstos, detalles sin pulir y otra serie de factores que sólo el tiempo y la experiencia puede ir resolviendo, por no hablar del elemento más importante, el dinero; al principio el precio era realmente prohibitivo, pero ahora que ya está institucionalizado e incluso promovido por los gobiernos —la superpoblación sigue siendo un problema insoluble— el dinero que se requiere para comprar una nave y las licencias correspondientes ha descendido notablemente.)

Llegado el día, me despedí de todos mis amigos y familiares, fui a trabajar como si fuera otro día cualquiera y con el pretexto de quedarme a hacer trabajo atrasado me quedé solo en la oficina. El desfalco fue de antología, pero sin rencores, nunca me he arrepentido de lo que hice. Aprovechando las horas de inmunidad de que gozaba hasta el día siguiente me dirigí al aeródromo, compré una nave, las licencias, las bases de datos de los planetas hasta ahora colonizados y/o descubierto y hasta ahora... (no se extrañen que fuera tan fácil; al gobierno sólo le interesa el dinero y lo único que exige es un reconocimiento médico).

Y aquí estoy, recorriendo el Universo en mi nave. Ahora soy el comandante de la nave de comercio y combate Cobra MK III, diseñada por la Cooperativa Galáctica de Mundos (compañía que posee absolutamente todos los derechos del viaje espacial).

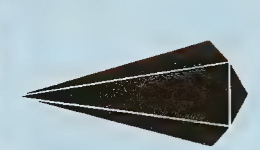
Elite, un clásico de la programación, tiene una pantalla de presentación en la que con las teclas F9 y F10 podrás ir viendo todas las naves con las que podrás ir encontrándote a lo largo de tu aventura, desde varias perspectivas: Adder, Ananconda, Asp MK II, Boa Class Cruiser, Cobra MK I, Cobra MK III, Fer-De-Lance, Gecko, Krait, Mamba, Moray Star Boat, Python, Orbit Shuttles, Sidewinder Scout Ship, Thargoid Invasion Ships, Transporter, Viper (vehículo policial) y Worm Class Landing Craft. Cada una de ellas tiene sus peculiaridades (velocidad máxima, armamento, maniobrabilidad, etc.).

Al comienzo del juego nos hallamos en el planeta Lave, con combustible

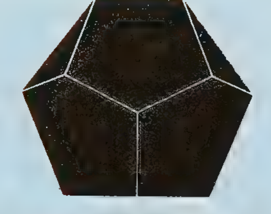




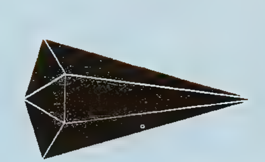
ADDER: Nave pirata armada, con gran facilidad de aterrizaje.



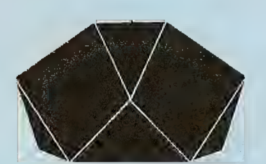
ANACONDA: La nave de carga más grande jamás vista.



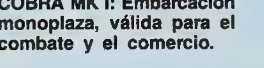
ASP MK II: Diseñada por el gobierno, su mayor facultad es su capacidad de camuflaje.



BOA CLASS CRUISER: De pequeño tamaño, pero gran capacidad de carga.

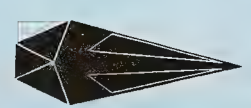


COBRA MK I: Embarcación monoplaza, válida para el combate y el comercio.

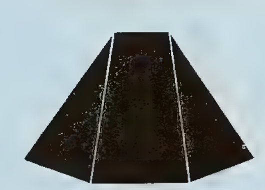




COBRA MK III: Versión más potente de la MK I, ya que la MK II sólo fue un prototipo.

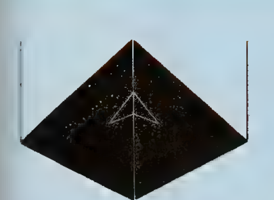


FER-DE-LANCE: Sofisticado armamento, defensas y equipo de navegación.

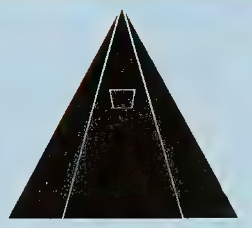


GECKO: Principalmente utilizada como nave de combate de un solo piloto.

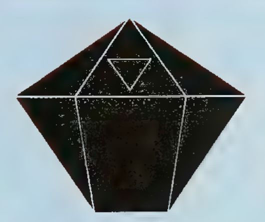
VIPER: Vehículo policial, también utilizado para la escolta de comboys.



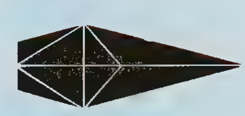
KRAIT: Pequeña y manejable pero algo anticuada tras la aparición de la Mamba.



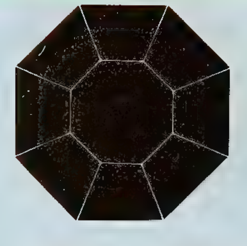
MAMBA: Diseñada para carreras, pero adaptada y armada por los piratas.



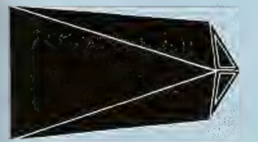
MORAY STAR BOAT: Desarrollada como submarino, se amplió su campo de acción al espacio.



PYTHON: Una de las naves de comercio de mayor tamaño, utilizada como estación de carga.



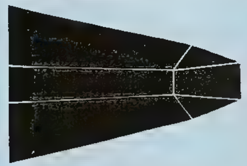
THARGOID INVASION SHIPS: Enormes naves que alcanzan gran velocidad.



ORBIT SHUTTLES: Vehículos desarmados utilizados para transporte entre planetas.



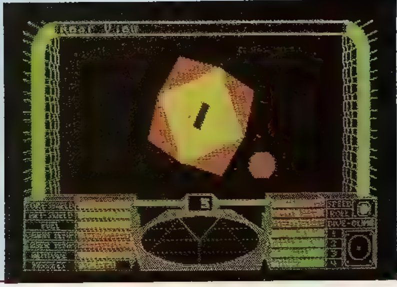
SIDEWINDER SCOUT SHIP: Nave multiuso, generalmente empleada para la exploración.



WORM CLASS LANDING CRAFT: Pequeñas naves de aterrizaje.



TRANSPORTER: Nave que puede transportar hasta un máximo de cien pasajeros.



para desplazarnos hasta un máximo de siete años luz, 100 créditos como dinero disponible, un láser de disparo frontal y tres misiles como armas de nuestra nave y un expediente policial totalmente limpio (recuérdenme que algún día les cuente esta parte de la historia).

Ahora tendremos que escoger entre convertirnos en guerreros del espacio o pacíficos comerciantes.

En el primer caso, deberemos hacer uso de nuestras mejores dotes de estrategia, por cuanto tendremos que ir haciéndonos con un equipo con el que poder afrontar con garantías los combates (láseres, misiles, computadoras de ataque y defensa...). Empezamos desde el rango más bajo, el de inofensivo, pero a medida que vayamos ganando combates iremos subiendo en la escala: pobre, medio, competente, mortal y si somos realmente buenos entraremos dentro de la «Elite». Si decides dedicarte a atracar cargueros indefensos, traficar con mercancías peligrosas y/o prohibidas (léase esclavos, narcóticos y armas de fuego) y atacar vipers policiales, recuerda que no sólo debes tener cuidado con la policía, pues los cazadores de recompensas intentarán ganarse algunos «créditos» a tu costa.

Si, por el contrario, te crees mejor dotado para el mundo de los negocios, el camino no va ser más fácil. Reunir dinero y más dinero hasta amasar una fortuna no es cosa de dos días, máxime si esa fortuna la tienes que conseguir comprando y vendiendo productos de lo más dispar en los sitios más dispares, cada uno con un sistema de gobierno que puede o no apoyar el comercio (hay gobiernos feudales, anarquías, dictaduras, gobiernos en coalición, confederaciones, estados comunistas) y con unos precios locales que pueden fluctuar de un sitio a otro.

En cuanto al manejo del juego, las cuatro primeras teclas de función ofrecen otras tantas visiones del espacio circundante visible desde nuestra nave (visión frontal, trasera, lateral izquierda y lateral derecha); la quinta y la sexta nos ofrecen un mapa galáctico de corto y largo alcance, donde podremos encontrar la distancia a la que se hallan otros mundos y elegir el destino de un salto hiperespacial.

La tecla F7 nos muestra una ficha del planeta más cercano, donde se nos indica la distancia en años-luz, el tipo de economía (agricultura, industria...), el tipo de gobierno, el nivel de tecnología, la población, el nivel de productividad, el radio aproximado del planeta y un pequeño comentario de las características más importantes que merezcan reseñarse.

La tecla F8 es la tecla «comercial». Nos muestra una exhaustiva lista de los productos con los que podemos comerciar, con su medida correspondiente (toneladas, kilogramos...) y su precio de compra/venta en créditos, moneda universal. En cuanto a los productos disponibles, de todo tipo: comidas, textiles, oro, esclavos, minerales, maquinaria...

La tecla F9 nos muestra un esquema de la situación actual, indicando nuestro nombre, sistema en el que nos encontramos, hipersistema, fuel y dinero disponibles, estado legal y categoría, amén del equipamiento de la nave. La última tecla de control nos dará el inventario de todo lo que llevemos en la nave: combustible, dinero y los productos que hayamos comprado.

En cuanto al cuadro de mandos, éste nos indica todo lo que queramos saber: temperatura de la cabina, altímetro, velocidad, compás, giroscopio, scanner tridimensional y nivel de combustible; eso es lo que respecta al gobierno de la nave, porque también nos proporciona datos de combate como pueden ser estado de los escudos defensivos, situación de los misiles, nivel de calentamiento del láser y situación de los bancos de energía.

Aparte de poder comerciar y luchar, podremos viajar por el espacio, realizar saltos hiperespaciales normales e intergalácticos, orbitar alrededor de estaciones espaciales Coriolis (zonas neutrales)...



Los planetas que intervienen en el juego son como países auténticos: dictaduras, anarquías, democracias...

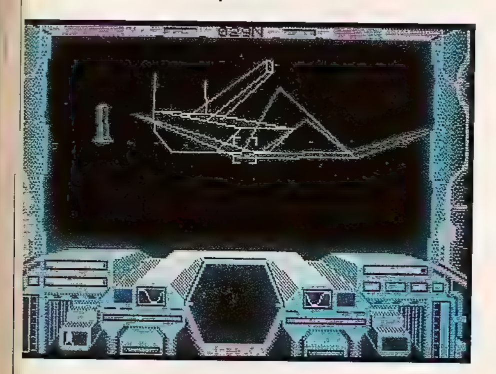
ÚNICO OBJETIVO: LA VICTORIA HA DE SER NUESTRA

STARGLIDER

Productora: **Rainbird**
Distribuidor: **MCM**
Precio: - - -
Tarjeta gráfica:

Este es un juego de los denominados «tridimensionales» que puede entrar también dentro del marco de los típicos matamarcianos. Sin llegar a una perfección absoluta en el tema gráfico, logra tener la suficiente velocidad y actividad como para tenernos pegados al joystick durante bastante tiempo.

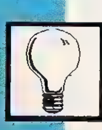
La historia va de que somos el piloto de una sofisticada nave que ha de limpiar de belicosos ocupantes la superficie de un planeta, la cual sobrevolamos. Para hacerlo disponemos de un rayo láser de gran potencia que destruye instantáneamente cualquier enemigo que se cruce en nuestro camino, si bien a algunos será preciso atizarles varias veces debido al escudo protector de que disponen.



Aparte del láser, también disponemos de unos misiles teledirigidos de altísima potencia con los cuales no hay bicho que se resista. En un principio portamos dos que podemos disparar, y dirigir por medio de una pequeña pantalla hacia su objetivo, si bien tienen el inconveniente de que no llevan coraza protectora y cualquier disparo por parte de la flota enemiga los llevará a mejor vida.

En la parte inferior de la pantalla disponemos de diversos marcadores que nos informan del estado de nuestros bancos de energía y escudos, y que habremos de recargar si llegan a unos límites demasiado bajos. La manera de realizar esto es extremadamente curiosa, a saber: Los bancos de energía se recargan en las torres energéticas que hay distribuidas a lo largo y ancho del planeta posicionadas en forma de triángulo isósceles. Hemos de pasar entre las dos torres más cercanas volando a muy baja altura y a la mayor velocidad que nuestra pericia en el manejo de los mandos nos permita y, una vez inmersos en el flujo energético que circula entre estas torres y la tercera, frenar en seco y ver con placer cómo se rellena nuestro marcador de energía.

Esto tiene un inconveniente, y es que mientras estemos parados seremos blanco del fuego enemigo que nos acosará de forma insostenible, por lo que es preciso que, antes de iniciar las maniobras pertinentes para recargar energía nos cepillemos a todo aquel alienígena que ande pululando por los alrededores.





En la superficie del planeta nos encontramos también con unas rampas de entrada que se encuentran girando lentamente. Cuando nuestra gran habilidad nos permita introducirnos en alguna de ellas por la correspondiente puerta nos deremos cuenta de que pasamos a un tranquilo angar, de los «buenos», en donde podemos repostar los escudos, adquirir uno o





dos misiles teledirigidos y, si es preciso, consultar el banco de datos del ordenador central del planeta que, muy gustosamente, nos mostrará en pantalla la gran cantidad de peligros que hay fuera.

El objetivo del juego es, como ya hemos dicho, cargarse a todo bicho viviente que nos amaga con sus disparos, pero, principalmente y para poder pasar de nivel, es preciso fumigar al gran pájaro naranja que, como si la cosa no fuera con él, sobrevuela la superficie, como controlando que todos sus sicarios realicen sus funciones correctamente.

Esta es, quizá, la parte más difícil de la misión, dado que todos los disparos de láser que le propinemos parecen no hacerle daño y sigue tan campante como si nada. Es más, cuando se da cuenta de nuestra presencia cerca de él, procederá a realizar un ataque hacia nuestra humilde persona.

La única manera conocida de acabar con semejante ser de tamaña vileza es largarle uno de los supositorios teledirigidos que portamos y, demostrando una habilidad propia del mosquito veraniego cuando pretende hacer blanco en nuestras propias carnes, esquivar todos los disparos que el «gran pájaro naranja» realice y darle de lleno.

En la parte inferior de la pantalla disponemos de diversos marcadores que nos informan del estado de nuestra nave

La operación es arto difícil porque los misiles teledirigidos tienen una autonomía muy limitada, y antes de lo que canta un gallo, veremos cómo el combustible de los mismos se ha acabado, y lleva al traste nuestras maravillosas evoluciones de acercamiento hacia el enemigo. Sin embargo, si lo conseguimos habremos metido el mayor gol en eones a la flota enemiga y la CPU del ordenador central tardará poco en felicitarnos.

Una vez acabemos con toda la oleada de alienígenas, incluido el más gordo, no podemos cantar todavía aquello de... «somos los mejores, nada ni nadie puede contra nosotros», pues un mensaje por parte del ordenador central nos informa de que pasamos de nivel, y vuelta a empezar.

«Starglider» es un juego que también puede incluirse en el grupo de los típicos matamarcianos

• PROTOTIPO DE VEHÍCULO DE ATAQUE AIRE-AIRE Y AIRE-TIERRA •





AVENTURAS EN EL OESTE

LUCKY LUKE

Productora: **COCKTEL VISION**
Distribuidor: **SYSTEM 4**
Precio: **2.250 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Lucky Luke, el más rápido cowboy del oeste, ha decidido cambiar de escenario para derrotar —eso sí, con algo de colaboración por nuestra parte—, a los malvados hermanos Dalton, en una aventura que lleva el nombre de «Nitroglicerina».

El juego reproduce fielmente la aventura en la que está basado, desarrollandose la acción a lo largo de cinco episodios, que presentan como único elemento común el argumento, ya que cada fase presenta unas características completamente diferentes.

La primera fase tiene lugar en una desértica ciudad del Oeste y nuestro objetivo es guiar a Lucky hasta la estación, para que éste pueda coger el tren. Previamente debemos recorrer todos los edificios de la ciudad para realizar una serie de acciones que nos conducirán al objetivo final.

El segundo episodio nos sitúa en el saloon de otra gran ciudad. La misión de nuestro intrépido héroe es eliminar a una peligrosa banda de forajidos que se han refugiado en la ciudad. El juego presenta a nuestro protagonista frente a los forajidos que aparecen y desparecen cada cierto tiempo, poniendo a prueba nuestra rapidez de disparo. Para poder pasar de fase Lucky debe eliminar a 20 bandidos.

El programa está dividido en cinco episodios, con diferentes objetivos y desarrollos.

El tercer episodio nos devuelve al más puro estilo de las videoaventuras. El tren en el que viaja nuestro héroe se detiene porque una gigantesca piedra obstruye la vía. Con ayuda de la nitroglicerina Lucky debe volar el peñasco, pero desgraciadamente los hermanos Dalton se le han adelantado apoderándose de la nitroglicerina. Por ello Lucky buscará su arma y la munición para acabar con los malvados y recuperar así el explosivo. Durante esta fase encontraremos objetos como cuerdas, pistolas o la pipa de la paz, con los que deberemos resolver la peligrosa situación.

La siguiente fase cuenta con el agravante de desarrollarse en un tiempo límite. Lucky, haciendo gala de su habilidad, debe unir los vagones del tren, consiguiendo primero situar las vías en la posición correcta, teniendo en cuenta que cada vez que realice un movimiento con una vía, el resto de las mismas sufrirán también una alteración. Cuando consigamos encontrar el camino correcto llegaremos al quinto episodio.

En esta última fase aparecerán en pantalla unos personajes tan entrañables como imprescindibles en un juego de pistoleros que se precie: los indios. Lucky en las inmediaciones del poblado, junto a una mina, se enfrentará a los peligrosos cheyenes, que no dudarán ni un instante en arrancarle la cabellera al intrépido Lucky Luke.

Como habéis podido deducir el juego consigue una ambientación adecuada, y lo que tiene más mérito, sus programadores han sabido extraer del original la esencia del cómic, reduciéndolo a cinco únicos episodios plagados de emoción.





EL TRONO ESTÁ EN JUEGO

DEFENDER OF THE CROWN

Productora: **CINEMAWARE**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **2.850 ptas.**
Tarjeta gráfica:

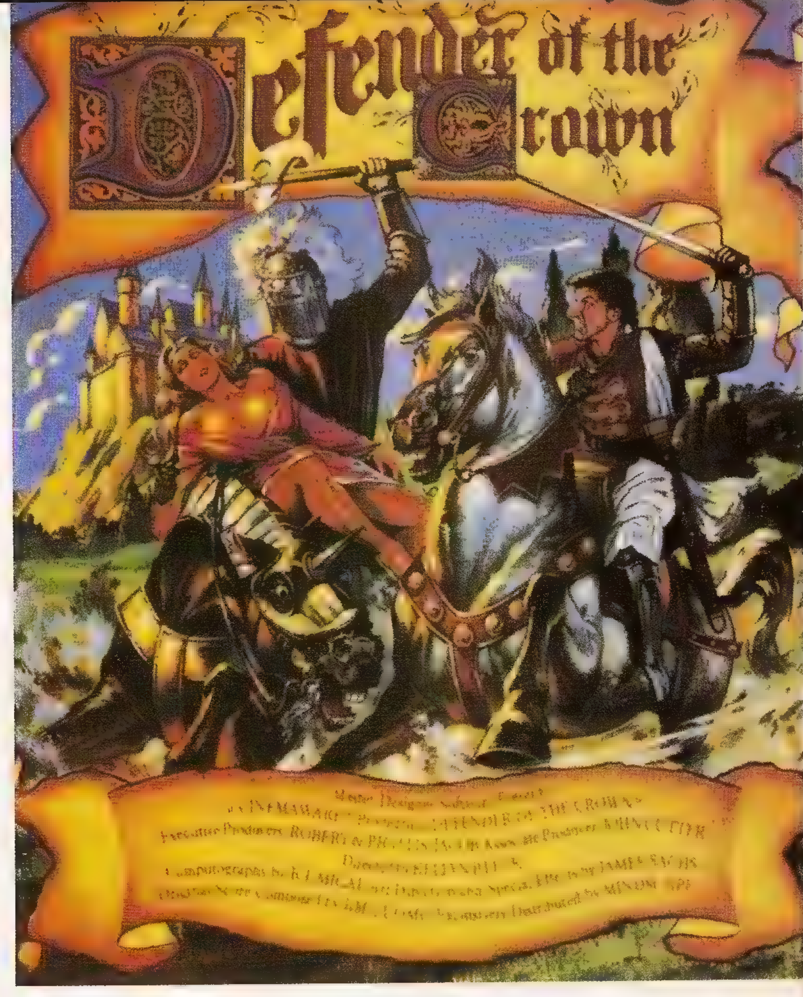
«**D**efender of the Crown» («El defensor de la corona») fue el título con que la compañía americana Cinemaware realizó su debut dentro del mundo del software de entretenimiento, y también, rápidamente, se convirtió en su primer éxito y en la llave que les abrió las puertas de la popularidad no sólo dentro de su país, sino también en toda Europa. Más tarde, otros títulos como «Rocket Ranger» o «The Three Stooges», vinieron a confirmar que los programas de Cinemaware, siempre más cercanos a lo cinematográfico que al clásico concepto de videojuego, eran pequeñas obras de arte con una calidad gráfica inusitada y con un apasionante argumento que rápidamente envuelve al jugador.

No es una excepción el juego que nos ocupa, «Defender of the crown», que nos traslada por arte de magia a la fascinante época del medievo en la que los caballeros, los señores feudales, las hermosas doncellas vivían esas apasionantes vidas que el cine tantas veces nos ha mostrado.

Nos encontramos en Britania, una tierra asolada por la guerra desde que el rey Ricardo muriera asesinado. De este a oeste y de norte a sur la isla se ha convertido en un gigantesco campo de batalla en el que los sajones luchan contra los normandos en una cruenta guerra civil por hacerse con el trono inglés. El papel que desempeñaremos el juego será el de convertirnos en uno de los grandes señores feudales que lucharán por ser coronados como reyes; al comienzo del juego, lo primero que tendremos que hacer será elegir con cual de los cuatro personajes que se nos ofrecen queremos participar, para lo cual tendremos que tener en consideración las características de cada uno de ellos. Tres son las informaciones que se nos ofrecen sobre su comportamiento: LEADERSHIP (capacidad de liderazgo), JOUSTING (maestría en los torneos) y SWORDPLAY (habilidad con la espada), que podrán ser STRONG (fuerte), AVERAGE (normal) y WEAK (débil). Esto es de suma importancia, ya que a lo largo del juego la personalidad y características de nuestro personaje marcará en todo momento el desenlace de cada acontecimiento.

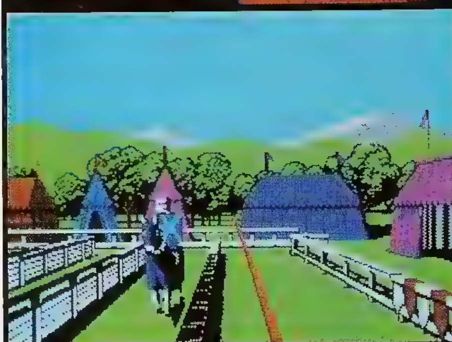
Una vez hecho esto, ante nosotros aparecerá ya el mapa británico, en que lo primero que podemos apreciar es la existencia de seis territorios de distinto color con un castillo en su interior; representan el territorio de cada uno de los seis señores feudales -recordar que nosotros somos uno de ellos- que tomarán parte en la batalla. A su alrededor se encuentran una serie de territorios sin dueño, que como veremos pronto se convertirán en nuestro preciado objetivo.

Antes de entrar en la explicación del desarrollo del juego, vamos a realizar un detallado análisis del marcador, situado en la parte izquierda de la pantalla, ya que en él encontraremos tanto toda la información necesaria para jugar el juego, como todas las opciones que podremos realizar en él.



«Defender of the crown» nos traslada por arte de magia a la fascinante época del medievo





Comenzando por su parte superior, encontraremos en primer lugar el rostro de nuestro personaje, cosa que lejos de ser un mero adorno, será en ocasiones tremendamente revelador, ya que, por poner un ejemplo, cuando nuestra situación en el juego no sea muy buena, aparecerá terriblemente demacrado. Es decir, el rostro es en cierta manera una especie de termómetro que marcará el estado de nuestro personaje.

Inmediatamente más abajo, se nos recuerdan las características de nuestro personaje (LEADERSHIP, JOUSTING y SWORDPLAY), para a continuación y dentro de un recuadro independiente, mostrarnos el estado de sus finanzas y de su ejército; INCOME representa la cantidad de di-

nero que ganaremos en el turno en que nos encontremos —el juego, al igual que muchos de tablero se juega por turnos, disponiendo en cada uno de ellos tanto el jugador como sus cinco contrincantes de la posibilidad de realizar una única acción—, TREASURE nos informa de la cantidad de dinero de que disponemos realmente, mientras que ARMY nos señala el número de unidades de nuestro ejército.

El siguiente recuadro que observaremos es el más importante de cara al juego, ya que en el encontraremos todas las acciones que podremos realizar dentro de nuestro turno. Estas son: HOLD JUST (concertar un torneo), SEEK CONQUEST (conquista de territorios), GO. RAIDING (ir de ataque sorpresa), BUY ARMY (comprar ejército), RESTART GAME (volver a comenzar el juego) y END TURN (final del turno). Algunas de ellas están además subdivididas en varias acciones suplementarias, así que vamos a explicarlas con más detenimiento.

Hay dos formas de ir a los torneos; una que seamos nosotros los organizadores, lo cual nos costará cinco monedas de oro, otra que seamos retados por algún enemigo, lo cual evitará este desembolso. En los torneos los contendientes, que tomarán parte en justas a caballo, podrán combatir bien por la fama o bien por algún territorio, saliendo victorioso aquel que logre derribar al otro con su lanza.

En cuanto a las conquistas, lo primero que hay que decir es que para anexionarse un territorio lo primero que tendremos que hacer será transferir parte de nuestro ejército de nuestro castillo a una avanzadilla de combate, lo cual lo podremos realizar con TRANSFER MAN. A continuación, y mediante MOVE ARMY, podremos desplazar este ejército a cualquier territorio, momento en el que se nos informará de si hemos conseguido ocuparlo, de nuestras pérdidas, e incluso cabe la posibilidad de que entremos en combate si el territorio estuviera ya ocupado por hombres de alguno de nuestros adversarios. Si esto ocurre, entraremos en la pantalla de combate, en la que se nos mostrará a los dos ejercitos cara a cara, además de de una serie de marcadores anexos en los que se nos indica el número de unidades tanto de nuestro ejército como del enemigo, asi como una serie de opciones de combate que deberemos ir seleccionando alternativamente de acuerdo a como se esté desarrollando la batalla, a cual sea el punto fuerte de nuestras tropas y a cual el más débil de nuestros adversarios. También encontraremos otras dos opciones, READ MAP y SEE ROBIN, sirviendo la primera de ellas para obtener información de los diferentes territorios, y la segunda para visitar a Robin Hood, que en alguna ocasión nos podrá resultar de gran ayuda. Es importante señalar que una vez que ocupemos un territorio, sus habitantes pasarán a engrosar el contenido de nuestras arcas con el pago de una cantidad fija en concepto de impuestos por cada turno, lo cual nos permitirá la compra de más y más ejércitos mediante la siguiente opción a comentar, BUY ARMY.

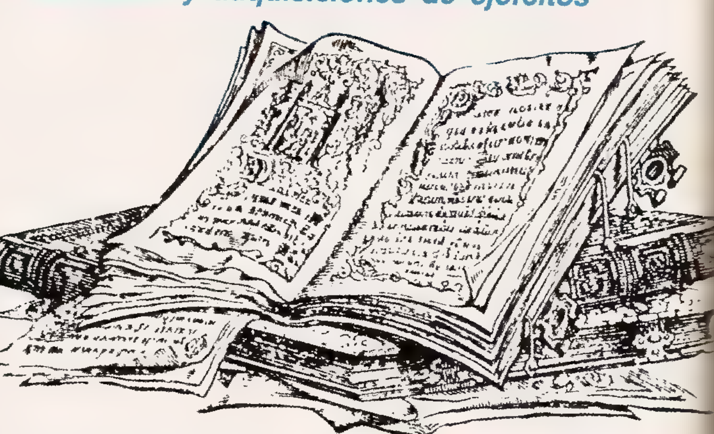
En este menú, dispondremos de la posibilidad de aumentar el potencial de nuestro ejército mediante la compra de soldados, caballeros, catapultas e incluso castillos, siendo el precio de cada uno de ellos respectivamente de 1,8, 15 y 20 monedas de oro.

En cuanto a la última opción que queda por comentar, GO RAIDING, se trata de un ataque por sorpresa en que nosotros, espada en mano y acompañados por algunos de nuestros mejores hombres nos aventuraremos a introducirnos en el castillo de cualquiera —tendremos que elegir sobre el mapa cual de ellos— de nuestros adversarios.

Esta escena también tendrá lugar si, tras ser advertidos de que una bella doncella permanece secuestrada en el interior del castillo de otro señor feudal, nos decidimos a marchar en su auxilio. Por cierto, que si conseguimos rescatarla, la doncella nos entregará todo su amor y hermosura en una de las más brillantes escenas del juego.

En definitiva, que el juego consiste básicamente en planearse una estrategia de juego, ya sea acumular rápidamente territorios para lograr enriquecernos con el cobro de impuestos o bien agrupar con prontitud un nutrido ejército con el que hacer frente cualquier posible ataque, resultando imprescinble estudiar con detenimiento cual es la acción más adecuada a realizar dentro de cada turno. En algunos momentos del juego, como es en los torneos o en los ataques a los castillos enemigos, nuestra habilidad desempeñará también un papel fundamental, pero sin ningún género de dudas, la aútentica clave para el éxito en el juego es ni más ni menos que nuestra propia maestría como estrategas.

Varios elementos configuran este programa: torneos, conquistas de territorios y adquisiciones de ejércitos









Si conseguimos rescatar a la doncella nos entregará su amor, en una de las escenas más brillantes del juego

Cumbria

Yorkshire

Lancashire

Sherwood

Nottingham

Lincolnshire

Gwynedd

Clwyd

Leicester

Norfolk

Cambridge

Glamorgan

Gloucester

Buckingham

Essex

Hampshire

Dorset

Sussex

Cornwall

Defender of the Crown







LA LEY DEL HAMPA

THE KING OF CHICAGO

Productora: **MIRRORSOFT**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **2.850 ptas.**
Tarjeta gráfica:

«The king of Chicago» es uno de los primeros títulos que aparecieron en nuestro país bajo el sello de la cada día más alucinante Cinemaware. En este programa, a pesar de que la compañía aún no había alcanzado sus máximas cotas de espectacularidad, se puede ya apreciar un nivel de calidad fuera de lo común.

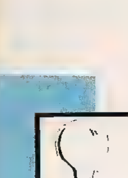
Y es que todos y cada uno de los títulos de esta compañía americana tienen algo que les dan un caracter muy especial. Y el caso que ahora nos ocupa no es una excepción a la regla.

Retrocedamos en el tiempo hasta las 12:01 del 17 de enero de 1920. Los Estados Unidos de América, un país exaltado y victorioso, toma una de las decisiones más transcendentales de toda su historia: prohibir la fabricación,



importación, venta y consumo de bebidas alcohólicas.

En este año, el rey de Chicago era Big Jim Colosimo, un viejo delincuente que controlaba a la policía, las cortes y los políticos y que poseía un antro de vicio y corrupción llamado Colosimo's Cafe. La prohibición le había dado una oportunidad de convertirse en uno de los más grandes mafiosos del país.



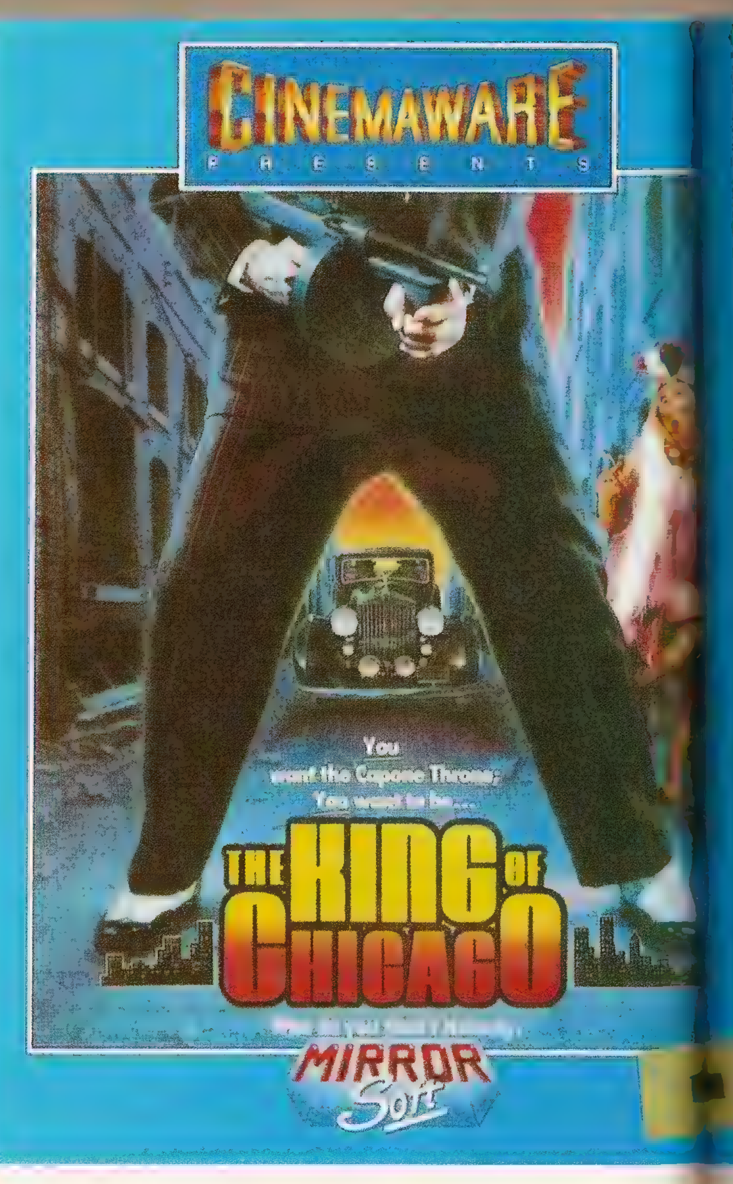
Big Jim estaba enamorado de Dale, una jovencita de 19 años, aspirante a cantante de Opera, por quien abandonó a su esposa y aprendió buenos modales. Sus obsesiones sexuales le impedían atender correctamente los negocios, por lo que trajo a uno de sus sobrinos, el joven y avispado Johnny Torrio, para que le hechara una mano. Pero Torrio se encontró con demasiados problemas, por lo que se buscó un ayudamte: Alphonse Capone, quien muy pronto se convirtió en su mano derecha.

Durante una temporada ambos intentaron que Colosimino se preocupara más de los negocios y menos de la chica, pero todo intento fue inútil. Y ese fue su gran error.

La noche del 20 de marzo de 1920, un matón inidentificado disparó en el hall del nightclub de Colosimino el arma que envió al King directamente al otro barrio. ¡El rey ha muerto. Larga vida al rey! El nuevo rey, Johnny Torrio, pronto subió el sueldo a Al de 75 a 2000 dólares semanales.

Torrio no tardó en darse cuenta de los multiples beneficios que podía obtener de la venta ilegal de alcohol. La demanda de bebidas alcóholicas era tan grande que las bandas se repartían pacificamente todas las zonas de la ciudad. Sin embargo pronto empezaron a surgir personajes ambiciosos que querían extender sus dominios. La guerra había comenzado.

Un día Torrio fue tiroteado. No acabaron con él, pero el atentado le hizo pensar y se retiró del mundillo, dejando en el trono a Al Capone.



Hacia 1925 los tiroteos eran ya simple rutina. Y Capone iba adquiriendo más y más poder, que ya no se limitaba tan solo al alcohol, sino tambien al tráfico de armas.

Pero el país se propuso firmemente acabar con la lacra del hampa. Capone se sintió acorralado y decidió buscarse un lugar donde estar tranquilo: una celda en una prisión de una ciudad alejada. Se dejó detener en Philadelfia bajo la acusación de posesión ilegal de armas.

En Octubre de 1931 Capone sufrió la mayor humillación de su vida: no fue procesado por asesinato... fue condenado a 11 años de prisión por no haber pagado sus impuestos.

Ahora Capone cumple sentencia en Alcatraz, y el hampa necesita un nuevo rey. ¿Estás dispuesto a serlo tú?

Representas el papel de Pinky Callahan, un joven que está cansado de esta sangrienta guerra civil y que quiere hacerse con el control de la ciudad, quiere convertirse en The King of Chicago.

La acción comienza en 1931 y finaliza en 1934, el año en el que los líderes del crimen organizado mantienen una reunión en Nueva York para formar el Sindicato Nacional. Se establece la Murder INC. para centralizar la violencia

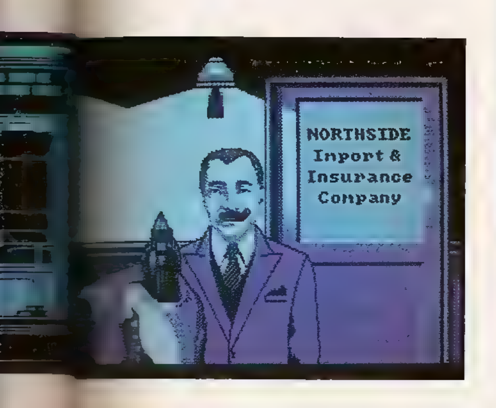


y mantenerla fuera del alcance de los ganster individuales.

Chicago fue considerada demasiado bárbara como para admitir su voto como miembro del sindicato.

Cinemaware nos brinda la oportunidad de reescribir la historia y nos da un plazo de tres años para acabar con las guerras en Chicago. Si lo consigues, serás invitado a formar parte del Sindicato de Nueva York.

«The King of Chicago» es básicamente un programa de estrategia en el que la diplomacia y el saber manejar a la gente, son tus principales armas. La personalidad del protagonista, así como la del resto de personajes, la vas creando tú mismo a medida que va avanzando la historia, según vayas eligiendo la acción a realizar de entre las diferentes opciones que se te van presentando en pantalla. Eres muy libre de elegir tus actos, pero, cuidado, si vas de duro por la vida puede aparecer en el momento más inesperado una pistola que te dispare por la espalda. No podemos recomendarte sobre todo lo que tienes que hacer, pero a modo de consejos generales te podemos decir varias cosas. No olvides que en este mundo no existen los amigos y que incluso tus mejores aliados se pueden revolver contra tí como perros rabiosos. Aprende a utilizar tus armas: la violencia, el soborno, la estorsión, la traición, pero, sobre todo, aprende a utilizar cada una de ellas con la persona adecuada y en el momento adecuado.

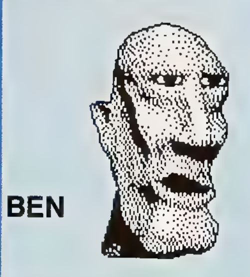


Cinemaware te propone re-escribir la historia de los años en los que el hampa imponía su ley



PINKY CALLAHAM

El protagonista. Atractivo, bien parecido, muy ambicioso... un vencedor. Mentirá, matará, hará cualquier cosa con tal de triunfar.



BEN

Más inteligente que ambicioso. Puede ser un buen aliado si se le sabe tratar, pero juégasela y no vivirás para contarlo.



EL VIEJO

La reminiscencia del pasado, fue uno de los hombres de Capone. Demasiado viejo como para ser importante.



LOLA

La chica de Pinky. Tremendamente ambiciosa y nada fiable. Le gusta estar bien atendida, de lo contrario puede convertirse en una molestia.



BULL

Un perro fiel de cualquiera que tenga poder. Le gusta recibir órdenes, pero no disfruta asesinando.



TOM MALONE

El policía insobornable. Amigo de la infancia de Pinky, pero incansable defensor de la ley y el orden.

GUIDO

Colega de Tony. Nervioso, de gatillo fácil.

JAKE

Un hombre misterioso. Nunca se sabe lo que va a hacer ni del lado de quién está.

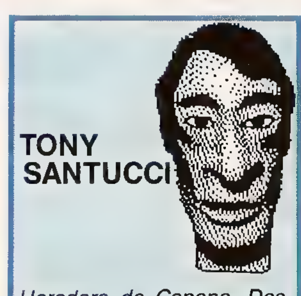


Durante el desarrollo del juego tienes que ir creando la propia personalidad de tu protagonista



PEEPERS

Miembro de una banda rival. Cuidado con él, nunca te puedes fiar de lo que pueda hacer.



TONY SANTUCCI

Heredero de Capone. Despreciable, un auténtico S.O.B. (Son Of Bitch). Pero no todo lo inteligente que se podría esperar.

CÓMO SOBREVIVIR EN UN MUNDO HOSTIL

ARCHIPELAGOS

Productora: **LOGOTRÓN**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **– – –**
Tarjeta gráfica:

Archipelagos es un programa de estrategia donde el jugador no puede pensar su próximo movimiento indefinidamente, ya que el mundo donde se desarrolla la acción es un mundo vivo que con el tiempo crece y se hace más inhóspito por momentos.

Ambientado en una isla tropical con sus correspondientes cocoteros, un idílico paisaje nos recibe en este juego. Su argumento es el siguiente: Hace mucho, mucho tiempo, en un lejano planeta, los Ancianos juegan a crear mundos. Juntando el poder de sus mentes, crean cientos de mundos, forman archipiélagos donde se reunen, toman el té y se relajan. Imaginan mares, palmeras, etc. Aunque estos mundos están en sus mentes, su imaginación es tan poderosa que con el tiempo estos mundos se tornan reales, tan reales que un cierto día, extraños visitantes comienzan a llegar procedentes de todas partes. Estos visitantes encuentran 10.000 parajes vírgenes donde instalarse y lo hacen construyendo en cada uno de ellos un Obelisco de granito inmutable como símbolo de su poder. Los Ancianos, descontentos con este proceder, quieren expulsar a los Visitantes imaginando que no existen. Pero es demasiado tarde porque los Visitantes han concentrado todo su diabólico poder y convierten a los ancianos en piedras, sus almas son condenadas al eterno tormento, los pá-



jaros son transmutados en necromantes y toda la vida de los Archipiélagos ha sido, finalmente, pervertida. El poder de los Visitantes permanece....¡hasta ahora!

ALGUNAS PISTAS PARA LLEGAR A BUEN FIN

La primera vez que se carga el programa, lo más aconsejable es empezar por el nivel 1, al ser este el más sencillo. Al pulsar la tecla «espacio» y tras un corto periodo de tiempo, un paisaje de entre los 10.000 posibles, aparecerá en la pantalla. Al fondo puede apreciarse la silueta del mar. La gigantesca estructura que aparece en primer término es el Obelisco.

Cada cuadro de este gigantesco e imaginario tablero de ajedrez representa la estructura del suelo y tiene un especial significado. Si se juega en un PC con tarjeta CGA, los cuadros púrpuras y azules representan la tierra. Los cuadros blancos son la arena y los rosas y los rosa claros son tierra infectada. Por último, los celeste representan al mar. Si tenemos un ordenador con tarjeta EGA la cosa cambia bastante en vistosidad y el significado de los colores es como sigue: Los cuadros verde-oscuros representan la tierra, los amarillos son la arena, los rojos y los marrones son la tierra infectada. Por último, los azules son el mar.

Al otro lado del Obelisco pueden verse dos árboles. El de la izquierda no se mueve porque es un simple adorno del decorado, pero el de la derecha es mortal: se trata de una forma arborescente. Estos arbustos se mueven de arriba a abajo y siempre que toquen el suelo, se moverán rápidamente hacia nosotros, infectando toda la tierra por donde pase. La tierra infectada se convertirá posteriormente en la Sangre de los Ancianos, lo que producirá la muerte inmediata de cualquiera que se acerque por una de estas zonas.

Si tratamos de ponernos en un cuadro infectado o de los pertenecientes al mar o la arena, no será posible. Sin embargo, si el cuadro se infecta mientras que estamos sobre él, moriremos.

Si se pulsa F2 el juego se detiene momentáneamente y nos muestra un mapa de la situación que nos informa del desarrollo del juego. Aunque en paisajes más complejos el mapa es prácticamente imprescindible, el archipiélago 1 (que es el que estamos analizando) sólo tiene una isla y es muy fácil resolverlo sin ayuda del mapa.

«Archipelagos» consta de diez mil posibles escenarios de dificultad progresiva

CÓMO AVANZAR

Para moverse existen dos métodos, uno más lento y otro más rápido. Accionando las teclas del cursor podemos ver una pequeña cruz en la pantalla que se mueve. Si pulsamos la barra espaciadora, nos desplazaremos hasta el recuadro donde estuviese apuntando la cruz. La otra forma de moverse, denominada «vista panorámica», es ocultar el cursor (pulsando la tecla ENTER) y luego, mediante las flechas izquierda y derecha, podremos movernos en un ángulo de 360 grados con objeto de visualizar todo el paisaje desde nuestra posición. En este modo, es imposible cambiar de ubicación. En un momento dado de nuestro giro, veremos un planeta en el cielo. Este planeta siempre se encuentra al Norte y es la manera más cómoda de orientarnos respecto del mapa.



NUESTRO OBJETIVO

Destruir las piedras (que son un reflejo del poder del obelisco) es precisamente nuestra más complicada misión . La otra es localizar al Obelisco una vez destruidas las piedras. Con la opción «vista panorámica» buscamos a nuestro alrededor para desplazarnos hacia el sitio donde vislumbremos una piedra. Si no hay ninguna en las proximidades, debemos rastrear todo el territorio colindante, desplazándonos dentro del espacio que nos permita el cursor. Si queremos ir más lejos, tendrá que ser en varios pasos.

El área de desplazamiento está limitada, aunque dentro de un radio, podemos dirigirnos a cualquiera de las casillas disponibles.

Puesto que el desplazamiento se hace volando, sólo nos afecta la casilla de origen y la de destino. Eso es fundamental porque permite pasar sobre casillas mortales sin ningún problema. De hecho, si tratamos de posicionarnos en una de estas casillas, el ordenador emitirá un sonido y nos impedirá el acceso (por nuestro propio bien).

Volvamos a la piedra. Actualmente es posible llegar desde la piedra al obe-

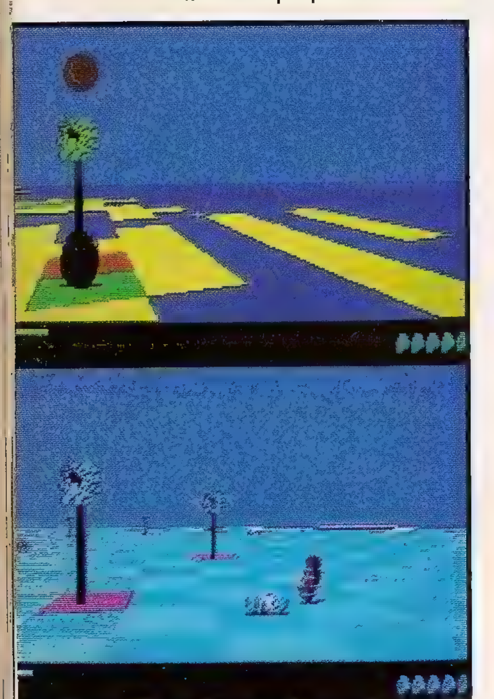
Nuestro cometido es destruir las piedras, que son el reflejo del poder del obelisco

lisco por tierra, sin ningún problema, ya que ambas se encuentran en la misma isla. En este instante, apuntando hacia la casilla donde se encuentra ubicada y pulsando la tecla de activación, es posible destruirla. En este momento observaremos que la barra indicadora de energía crece, al mismo tiempo que una de las piedras pequeñas que se encuentran en el margen inferior derecho se mostrará destruida. Este indicador sirve, simultáneamente para indicar el total de piedras existentes en el archipiélago y cuántas de ellas han sido destruidas. Pero ¿para qué sirve esta energía?. Básicamente tiene dos utilidades:

— Por una parte, a costa de un pequeño consumo de energía, es posible desinfectar pulsando F1,una porción de tierra previamente infectada y por tanto, inaccesible.

— Por otra, es posible crear tierra donde no la hay. Si pulsamos F1 apuntando sobre el mar veremos surgir un bloque de arena. Si pulsamos de nuevo, veremos que esta arena se convierte en tierra y que ahora es posible acceder a este territorio.

Cuando la tierra sobre la que estamos ubicados se infecte, moriremos y nuestro alma será condenada al suplicio eterno



Cada cuadro de este gigantesco e imaginario tablero de ajedrez representa la estructura del suelo y tiene un especial significado

Cuando detectemos que las arborescencias se acercan a nosotros, ha llegado el momento de emigrar hacia otra zona menos peligrosa o bien, si tenemos energía de sobra, proceder a la desinfección del lugar.

Una vez destruidas todas las piedras que se encuentran en el paisaje, empezará una cuenta atrás de 90 segundos (indicados por una barra horizontal que merma rápidamente) en los cuales debemos localizar y destruir al Obelisco. Sólamente puede iniciarse esta operación una vez destruidas todas las piedras.

Haciendo uso periódico del mapa, podremos rastrear todas las zonas. Con la tecla F3 podemos hacer un giro de 180 grados para ver a nuestra espalda. Con F1 la energía disminuye al mismo tiempo que se desinfecta la zona sobre la que estemos situados en ese preciso momento. Para recuperar la energía es necesario absorber cápsulas espóricas de cualquiera de las casillas donde se encuentren. Estas cápsulas surgen de improviso y con el tiempo se convierte en árboles maduros.

Una vez localizadas las piedras, es necesario destruirlas, para posteriormente encargarnos del Obelisco, que es el símbolo de la presencia maligna. Ni las piedras ni el Obelisco se muestran en el mapa antes aludido ya que nuestra misión consiste precisamente en encontrarlos.

Ojo con no extraviar el manual de instrucciones, ya que como viene siendo habitual en los últimos tiempos, el sistema de protección del programa está asociado a los textos del manual, con lo que no es posible jugar sin tenerlo.

La mayoría de los paisajes (son 9999) están generados con técnicas matemáticas cercanas a las fractales, pero hay algunos de ellos especialmente curiosos que merece la pena destacar y visualizar. Se trata de todos los múltiplos de cinco hasta el que hace 100. Su apariencia es más o menos la que sigue:

5 Una rueda.
10 Letras.
15 Gran Bretaña.
20 Un cerdo despiezado.
25 Mapa de Europa.
30 Ordenador con monitor y joystick.
35 La tortuga de Logotron.
40 Un laberinto.
45 Un blasón.
50 El mapa de América.
55 Silueta de un señor.
60 Un ramo de rosas.
65 Estructura Romboidal.
70 Cuatro en raya.
75 Círculos concéntricos.
80 Islas.
85 Recuadro de «Se busca».
90 Otro Laberinto 100 Un par de huevos fritos.

PELIGROS MORTALES

Cuando la tierra sobre la que estamos ubicados se infecte, moriremos inmediatamente y nuestra alma será condenada al suplicio eterno.

Si no destruimos el Obelisco en menos de 90 segundos después de haber acabado con las piedras, será él quien acabe con nosotros.

•FORMAS NECROMANTES

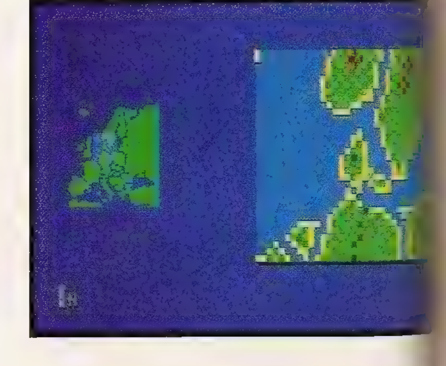
Aparecen por primera vez en el Archipiélago 13 y se trata de fantasmas salidos de los cuerpos mutilados y torturados de los Ancianos. Su aspecto es el de un enorme ojo que se come la tierra. Se encuentran en los bordes de las islas y convierten el terreno en arena, donde no podremos volver a ubicarnos.

•HUEVOS DE SANGRE

Aparecen sobre el Archipiélago 20. Se asemejan a un huevo a punto de eclosionar y se transforman en mónstruos. Hay dos tipos de huevos a cual más peligroso (ojo, no confundir con piedras) y pueden verse nada más comenzar el archipiélago 20. El primer tipo se convierte en sangre e invade rápidamente la totalidad de la Isla. El segundo tipo provoca la destrucción desde fuera hacia adentro, reduciendo progresivamente el tamaño de la isla hasta hacerla desaparecer.

•ALMAS PERDIDAS

Aparecen sobre el Archipiélago 25. Son las almas perdidas de los Ancianos y se manifiestan como un torbellino. Si entramos en contacto con alguna de ellas, nuestra alma se perderá también para siempre. Podemos ver un alma perdida en el paisaje 95.





EL MUNDO BAJO LA AMENAZA NAZI

ROCKET RANGER

Productora: **MIRRORSOFT**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **2.850 ptas.**
Tarjeta gráfica:



Cinemaware es el nombre de una prestigiosa compañía americana distribuída en Europa por Mirrorsoft y que ha conseguido ganarse una merecida fama gracias a la fastuosa presentación de todos sus programas, más cercanos en muchos casos a las producciones cinematográficas que al clásico concepto de video-juego al que estamos acostumbrados.

El título que nos ocupa, «Rocket Ranger», no es una excepción a esta regla, y empezando por su cuidada y profusa presentación, y continuando por su inigualable calidad técnica y gráfica, sus autores nos demuestran una vez más que están más interesados en realizar pequeñas obras de arte que sencillos juegos de acción sin personalidad.

Nuestro héroe debe encontrar las cinco partes de un cohete espacial, para ensamblarlas y poner rumbo a la luna

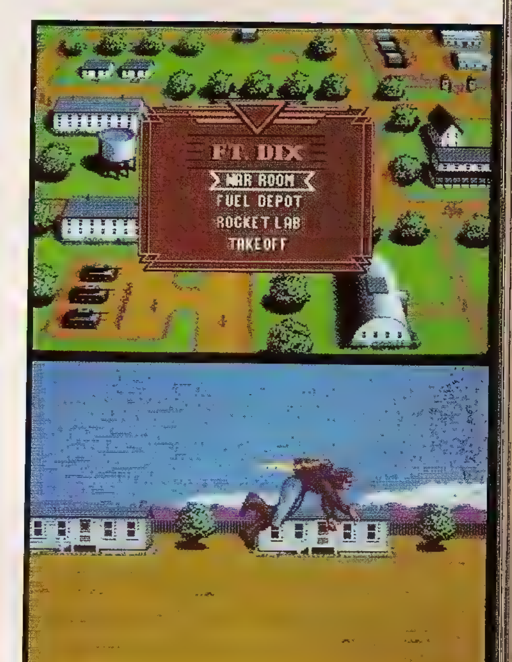
El argumento de «Rocket Ranger», a diferencia de la inmensa mayoría de los programas en que éste se ha convertido ya tan sólo en un pretexto, es original, atractivo e intrigante, y es el primer punto que llama la atención sobre el juego. Imaginaos por un momento que la historia no hubiese ocurrido tal y como la conocemos, imaginaos que la segunda guerra mundial hubiese sido ganada por los ejércitos nazis, e imaginaos también que en pleno año 2040, las crueles garras del fascismo estuviesen extendidas a lo largo y ancho de nuestro planeta, ejerciendo una tiránica opresión sobre todos sus habitantes.

¿Increíble verdad? Pues seguramente más increible os parecerá lo que le ha ocurrido al científico protagonista de nuestra historia, un investigador norteamericano que vive pacíficamente en los albores de los años 40 —cuando el nazismo apenás si está comenzando su expansión—. Hace ya algunos días, y de la forma más misteriosa, una caja cerrada de gran tamaño apareció en su laboratorio. Lo más fascinante del caso es que nadie trajo esta caja, sino que simplemenente ésta se materializó delante de los mismísimos ojos de nuestro protagonista. Cuando, una vez pasados los primeros instantes de sorpresa, éste abrió la caja, su vida cambio para siempre... ya no volvería a ser el modesto investigador de antes, ahora era «Rocket Ranger», el nuevo héroe de la humanidad.

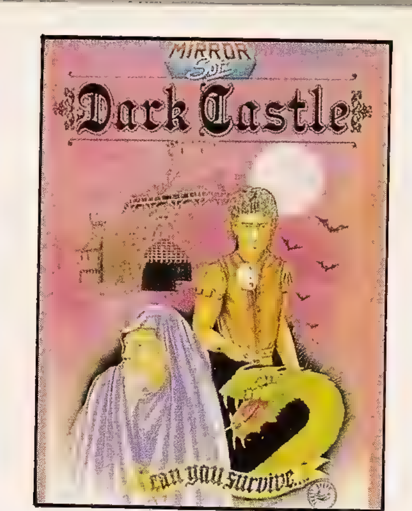
Lo que la caja contenía era ni más ni menos que un manuscrito procedente del 2040 redactado por un grupo de científicos esclavos al servicio de la tiranía nazi. En él, se ponía a nuestro héroe al corriente de la situación de la humanidad 100 años después de su época, instándole a que cambiase el curso de la historia mediante el uso de las armas secretas contenidas en la caja, junto con sus correspondientes instrucciones de manejo. Estas son: un cohete autopropulsor, una pistola láser, un monitor de pulsera, y una rueda decodificadora imprescindible para el correcto uso del cohete.

Con todo esto, nuestro héroe tendrá que realizar los siguientes objetivos: encontrar las cinco partes de un cohete espacial y ensamblarlas, obtener combustible para el cohete, y por último poner rumbo con este hacia la luna, donde se encuentra una base secreta nazi de donde sus ejércitos sacarán el poder secreto —a menos que nosotros logremos evitarlo, claro está— para ganar la guerra.

No lo olvidéis, el futuro de la humanidad está en vuestras manos.









Lo mejor para tu PC



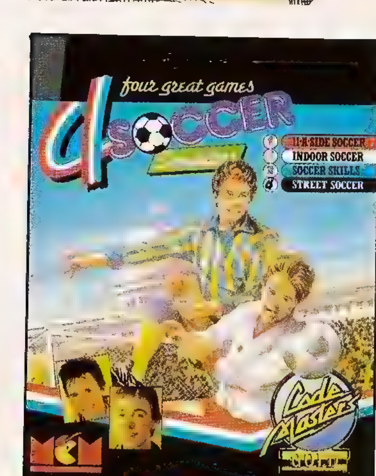


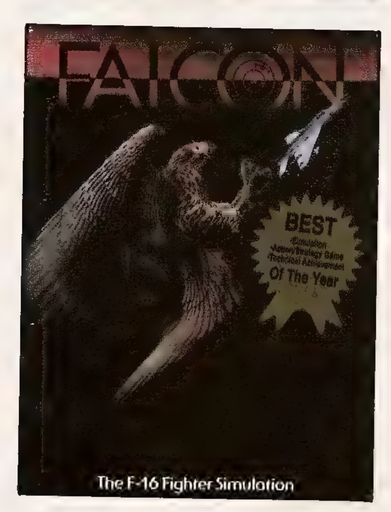




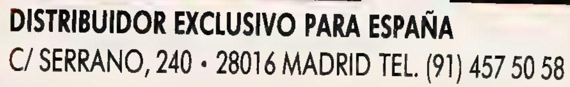










HUNDIR EL BISMARK

NIGHT RAIDER

Productora: **GREMLIN**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Against a silver moon an awesome shape emerges rumbling towards its destiny.

En 1941, el acorazado Bismarck, acompañado por una escolta de cierta entidad, destruía con total libertad todo tipo de embarcaciones aliadas. Pero el día de su hundimiento llegó y ahora Gremlin nos traslada 40 años atrás en la historia para que podáis vivir estos momentos.

Estás a los mandos de un Grumman Avenger, el más sofisticado torpedero de la segunda Guerra Mundial, destinado en el acorazado HMS Ark Royal. Desde él, deberás cumplir tu misión: hundir al Bismarck.

Conseguirlo no va a ser fácil, ya que la protección que le rodea tanto aérea como marítima, es suficiente para destruir una escuadrilla completa, con que más un avión solitario.

Una vez cargado el programa, se te presentará un primer menú de opciones en el que podrás elegir entre el modo práctica o el juego real. Si eliges el primero, podrás entrenarte en los siguientes aspectos: aterrizar, despegar, vuelo o ataque directo al Bismarck. En el segundo elegirás entre cinco palillos cada uno de los cuales corresponde a una misión diferente, cada una con un grado de dificultad progresivo y varios objetivos simultáneos.

Cuando hayas elegido la misión o el modo de práctica que desees, accederás a la pantalla del piloto, la que da la visión frontal del panorama que hay delante del avión. En esta pantalla observarás los indicadores de altitud, horizonte artificial, velocidad vertical, brújula, así como la posición de los alerones, flaps, palanca del freno y palanca de torpedos.

Pulsando «dos» podrás ver la pantalla del ingeniero de vuelo, en el que podrás trazar tu plan de vuelo. Lo primero que debes hacer es enceder las luces, ya que, de lo contrario, no podrás observar ningún indicador ni interruptor. Entre estos último, en esta pantalla podrás observar el de ignición de los motores, el de la riqueza de la mezcla de gasolina, el de la carga de un torpedo, el de selección de tanque de combustible o el de aceleración. También podrás observar los relojes de la presión del aceite, de la temperatura de éste, de las revoluciones por minuto o del combustible que resta en cada uno de los tres tanques. También hay unos interruptores del bloqueo de alas, de la marcha de aterrizaje y de las luces necesarias para esta operación.

La tercera pantalla a la que podéis acceder, pulsando «tres», es la de navegación, en la que veréis un detallado mapa de la zona sobre la que voláis, así como los enemigos que en ella se encuentran. En la parte superior hay una brújula, que debéis observar para, desde la pantalla del piloto, marcar la ruta adecuada para dirigirse a un punto determinado.

Gremlin nos traslada cuarenta años atrás en la historia, para revivir los dramáticos momentos del hundimiento del Bismark.

Por último, puedes acceder a la vista trasera del avión, desde la posición del artillero de cola. Desde aquí podréis eliminar, o por lo menos intentarlo, a cualquier avión enemigo que intente acercarse por atrás.

En todas las pantallas hay una regleta de cuatro números que indica en cuál de las cuatro pantallas es necesaria tu intervención mediante un ligero, pero continuo parpadeo. En el caso de que parpadee más de una luz, de tu criterio dependerá a que pantalla accedes primero.

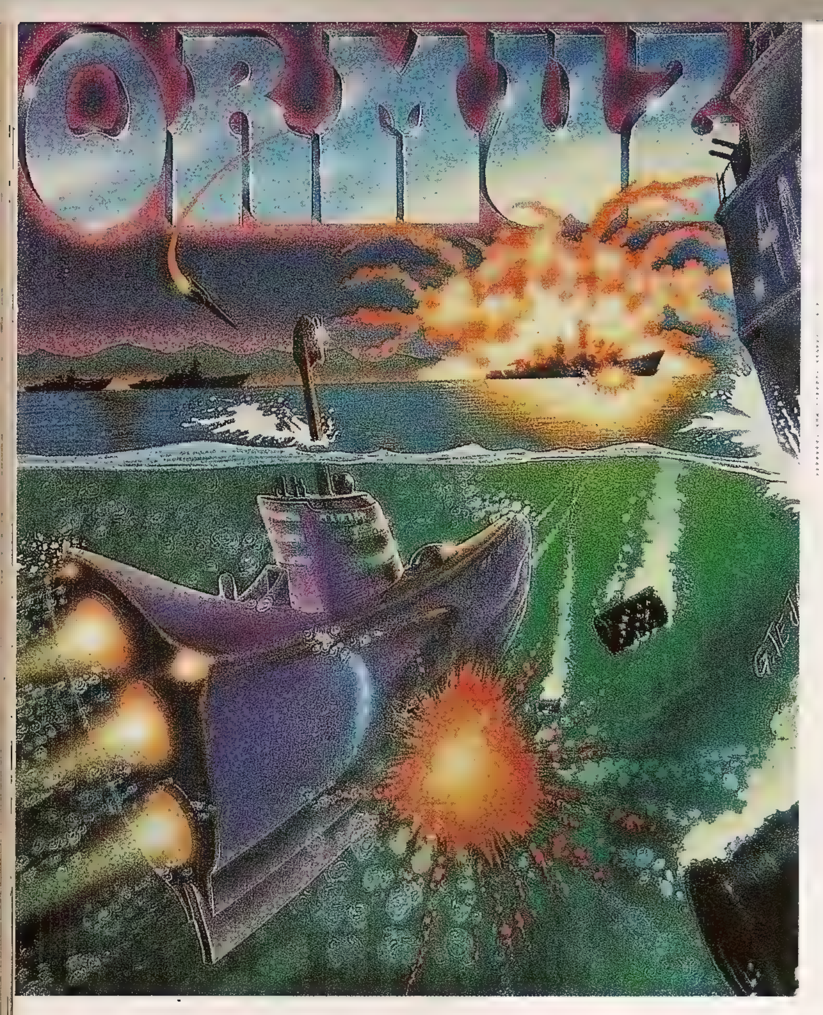
Estos son, bastante resumidos, los diferentes controles de un juego en apariencia excesivamente complicado que se descubre más sencillo con un poco de práctica.

Si queréis ganar la medalla que ansiáis, sólo tenéis que enviar las 50.000 toneladas del Bismarck al fondo del océano.



Nos encontramos a los mandos de un «Grumman avenger», el más sofisticado torpedero de la Segunda Guerra Mundial.

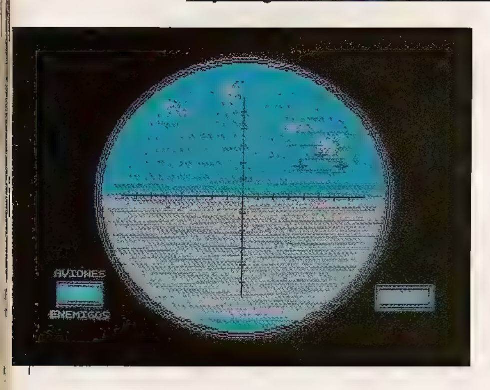




VIAJE AL FONDO DEL MAR

ORMUZ

Productora: **IBER**
Distribuidor: **IBSA**
Precio: **1.990 ptas.**
Tarjeta gráfica:



Este programa reza en su carátula: «Ormuz es un juego de simulación submarina cuyo objetivo consiste en destruir una plataforma nuclear». Y nosotros nos lo tenemos que creer.

Así pues, y como esto va de explicar en qué consiste este «juego», comenzaremos diciendo que su desarrollo tiene lugar en tres escenarios diferentes: la sala de control del submarino, la superficie del mar y un mapa electrónico. Nuestra misión consiste en adentrarnos en una base enemiga que se encuentra en una bahía superprotegida.

La concepción básica del juego, como se puede intuir, está basada en conseguir el máximo realismo, aunque también se ha querido que el jugador tenga que tener en todo momento sus reflejos a punto, para así darle una emoción inusitada al juego.

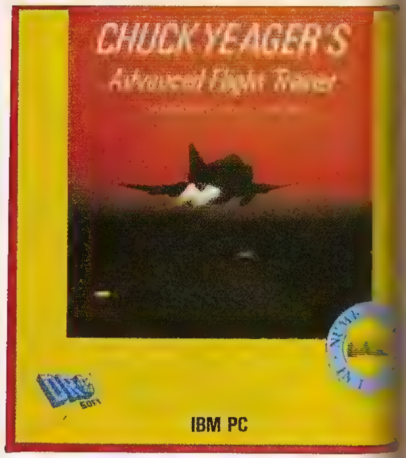
Y si ellos lo dicen, será verdad.



APRENDIENDO A VOLAR

CHUCK YEAGERS

Productora: **ELECTRONIC ARTS**
Distribuidor: **DRO**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:





El nombre completo de este simulador de vuelo que Electronic Arts nos presenta es «Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer», lo cual viene a decir que el programa, avalado y supervisado por el general del ejército norteamericano C. Yeager, es algo así como un «aprenda a volar en siete lecciones» solo que en versión informática.

Efectivamente, a diferencia de otros programas de este mismo estilo, en «Chuck Yeager's» se ha cuidado especialmente el hecho de que sea el propio programa el que en todo momento asesore y ayude al jugador en su manejo, que todo sea dicho de paso, no es precisamente fácil, ya que pasarán muchas partidas y se estrellarán muchos aviones antes de que consigamos realizar una, medianamente aceptable, sesión de vuelo, a menos que estemos ya introducidos en el mundo de los simuladores, claro esta.

El programa nos ofrece dentro de su menú principal cuatro opciones, que van desde una sesión de práctica a una espectacular demo, pasando por una carrera de aviones o un vuelo en formación.

Se ha cuidado especialmente el hecho de que sea el propio programa el que asesore al jugador.

Cada una de estas opciones tiene además a su disposición una serie de completos submenús en los que el jugador puede modificar diferentes aspectos del programa, como el punto de vista, la presentación en pantalla, el sonido, el avión con que va a pilotar —de entre 14 modelos diferentes— e incluso existe una opción de «zoom» capaz de ampliar cualquier zona de pantalla hasta un máximo de 256 veces su tamaño.

Definitivamente, y aunque suene a tópico, no cabe duda de que «Chuck Yeager's» es un programa para gentes de altos vuelos.



UN HELICÓPTERO CASI REAL

GUNSHIP

Productora: **MICROPROSE**
Distribuidor: **DRO**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Los maestros de la simulación, Microprose, nos presentan este «Gunship», programa que viene avalado con el hecho de haber sido realizado por los autores de otros programas tan conocidos como «F-15 Strike Eagle» y «Silent Service», dos de las grandes obras del género.

Y este programa, ya muy conocido en sus versiones para otros ordenadores, puede ser considerado igualmente como otro de los mejores simuladores de cuantos podemos encontrar para nuestro PC.

En esta ocasión el artefacto a «simular» es el AH-64 Apache, uno de los helicópteros de guerra más avanzados construidos hasta el momento.

Como es lógico, a nosotros nos toca representar el papel del piloto, quien debe combatir en diferentes misiones alrededor del mundo, a cual más peligrosa y arriesgada.

Y poco hay que explicar acerca de un programa que basa todo su argumento en tratar de representar lo más fielmente posible el interior de la cabina de un helicóptero y hacernos sentir que realmente estamos a los mandos de tan sofisticado aparato volador. Eso sí, no tengáis la menor duda de que lo consigue.

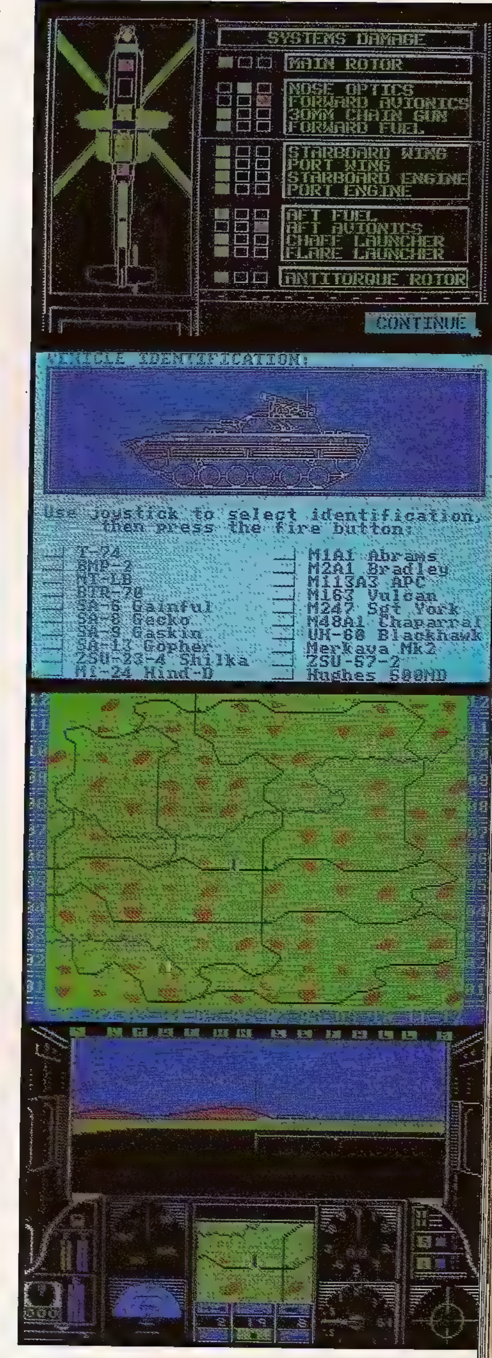
Altímetro, indicador de velocidad vertical, radar, visor de infrarrojos, compás digital y rotativo, indicador de destino, de curso, de velocidad del viento, horizonte artificial, luces indicadoras de daños, son, por no extendernos excesivamente y confeccionar una lista casi interminable, algunos de los numerosísimos controles que tenemos que vigilar para el correcto funcionamiento de nuestro helicóptero.

Y todo esto, por supuesto, sin habernos metido en faena, pues luego tenemos otros seis tipos de armamento diferentes que, usados con habilidad y aprovechando las facilidades que nuestro AH-64 Apache nos ofrece, nos pueden convertir en un arma voladora mortal de necesidad.

Por si toda esta parte técnica no os pareciera aún suficiente, los gráficos que se presentan en pantalla son tridimensionales, por lo que podremos sentir con un gran realismo el fulgor de la batalla.

En fin, que no le falta absolutamente de nada a este programa de Microprose y seguro que hasta los más expertos pilotos tendrán que reconocer que se trata de un simulador excelente.

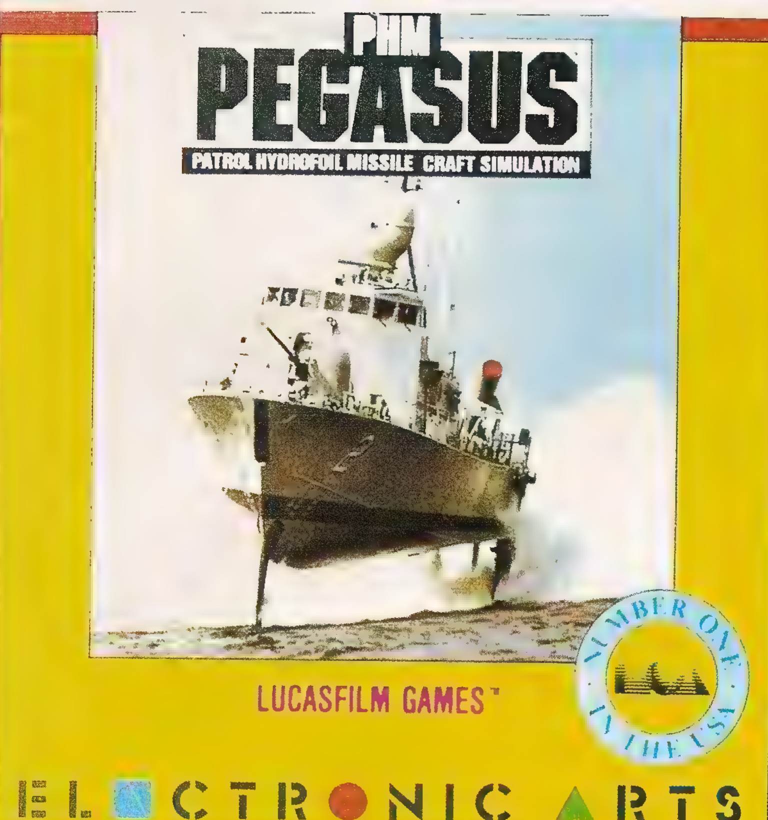
«Gunship» simula el control de un AH-64 Apache, uno de los helicópteros de guerra más avanzados.



MUERTE EN ALTA MAR

PHM PEGASUS

Productora: **ELECTRONIC ARTS**
Distribuidor: **DRO**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:



Mi sueño está a punto de realizarse: ser piloto de la lancha rápida PHM Pegasus.

Pero el camino hasta aquí no ha sido nada sencillo.

Para empezar, nací en una ciudad tierra adentro, y hasta los nueve años no vi por primera vez el mar. Pero desde aquella tarde de verano, en la que una puesta de sol arrancaba tonos rojizos de las nubes y el mar parecía fundirse con el cielo en el horizonte, desde aquella tarde en la que me di el primer chapuzón en el mar, supe que mi destino estaba ineludiblemente ligado a las saladas aguas marinas.

Una vez acabados mis estudios de Bachillerato me enrolé voluntario en la Marina y, finalizado el servicio militar...

La PHM Pegasus es la lancha patrullera más rápida, ligera y mejor dotada de cuantas surcan los océanos

Los cinco años que pasé antes de graduarme y poder pedir destino no fueron un camino de rosas precisamente. Caminatas de kilómetros y kilómetros, pruebas físicas a diario, exámenes a diestro y siniestro, balística, logística, matemáticas, física, química, explosivos, código militar y un largo etcétera imposible de enumerar en unas pocas líneas.

Muchos abandonan la escuela a mitad de camino, incapaces de resistir el duro ritmo de la vida militar, pero por lo menos sabemos que los que resistimos estamos preparados a conciencia.

Como ya mencioné anteriormente, después del desfile de graduación, acontecimiento histórico que nunca olvidaré, viene el momento de pedir destino. Estaba indeciso entre un submarino nuclear o un portaaviones cuando me enteré de la existencia de la PHM Pegasus. La PHM Pegasus es sencillamente una maravilla tecnológica, es la lancha patrullera más rápida, ligera y mejor dotada armamentísticamente hablando que en estos momentos surca las aguas marinas. Sólo existen unas pocas en servicio actualmente y están reservadas a los más expertos pilotos, pero creo que mi gran expediente académico (y la influencia de mi tío, que todo cuenta) ha terminado por convencerles.

PHM Pegasus es, pues, un simulador de combate de lanchas rápidas, en el que se ha utilizado el asesoramiento de personal especializado intentando dotar al programa del mayor realismo posible. En este caso la persona encargada de supervisar la creación del simulador ha sido el comandante Vern Salsbury, que ostenta el cargo de jefe de pruebas de la compañía Boeing Marine Systems.

El programa incluye ocho misiones distintas a elegir, con un nivel de dificultad que va incrementándose desde las primeras pruebas hasta las últimas. Estas pruebas son: práctica de combate, ejercicio de graduación, ataque terrorista, misión en Sudamérica, búsqueda de terroristas, convoy de abastecimiento, misión de vigilancia y escolta en el Golfo Pérsico. Pero por si os resulta demasiado difícil de principio, también existe una demostración a cargo del ordenador, con la cual podremos ir familiarizándonos con el programa.

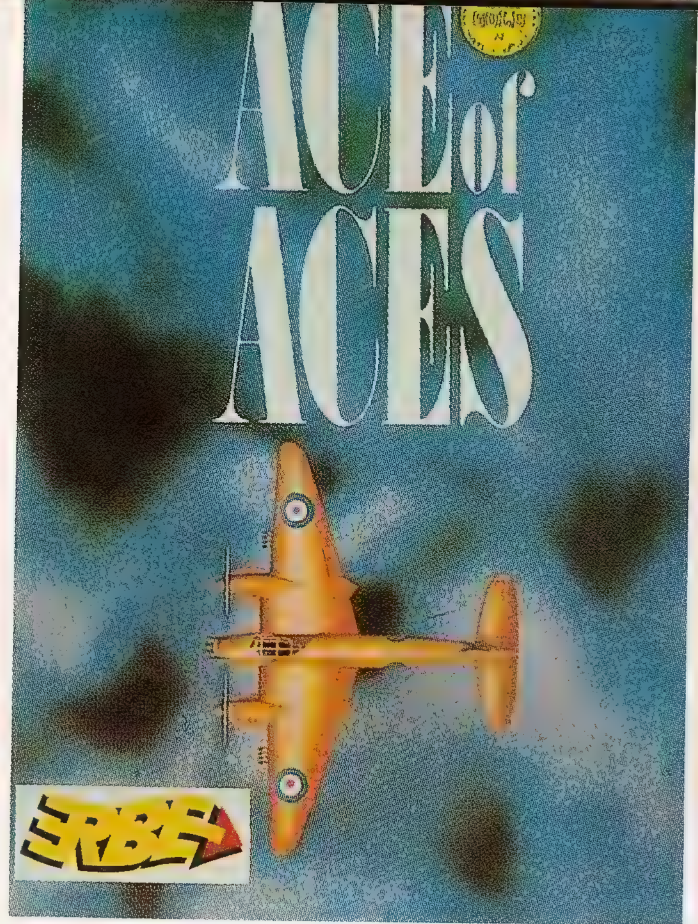




DUELO AÉREO

ACE OF ACES

Productora: **U.S. GOLD**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:



«**A**ce of Aces» nos ofrece la oportunidad de revivir todo el fragor de los combates aéreos que se desarrollaron durante la segunda gran contienda mundial, y que como todos sabréis, fueron totalmente decisivos dentro del desarrollo de ésta: se convirtieron en uno de los factores que más inclinaron la balanza en favor de los ejércitos aliados a lo largo de la contienda.

En esta ocasión vamos a tener oportunidad de pilotar un caza-bombardero De Havilland, que seguramente os resultará mucho más conocido si os decimos que se trata del mismísimo Mosquito, ya que ese fue el apodo con que le bautizaron los pilotos de la R.A.F debido a su particular apariencia y gran maniobrabilidad.

Con él vamos a tener la oportunidad de tomar parte en dos opciones distintas, práctica o misión, cada una de las cuales se subdivide a la vez en otras.

En la opción de práctica, cuyo objetivo consiste en permitirnos fácilmente hacernos con el manejo del aparato, podremos elegir entre tomar parte en un combate aéreo con cazas enemigos, bombardear un tren o hundir un submarino, teniendo estas tres misiones en común el hecho de que en todas ellas tendremos oportunidad de aterrizar en nuestra base, siempre que ello nos sea necesario para el repostaje de combustible o la reparación de daños.

Si por el contrario elegimos la otra opción disponible, se nos presentarán una serie de misiones distintas que deberemos aceptar o rechazar, siendo de gran importancia el hecho de que será casi imprescindible anotar cuidadosamente todas las informaciones que se nos faciliten sobre la misión escogida, como la situación exacta de los blancos enemigos, el estado del tiempo, las armas recomendadas y el orden de destrucción de los blancos.

El control de nuestro Mosquito, ya sea dentro de la opción de práctica o de misión, es notablemente sencillo, especialmente si lo comparamos con la complejidad de que suelen hacer gala otros simuladores de vuelo, y tan sólo el lanzamiento de nuestras bombas resulta un tanto dificultoso de realizar.

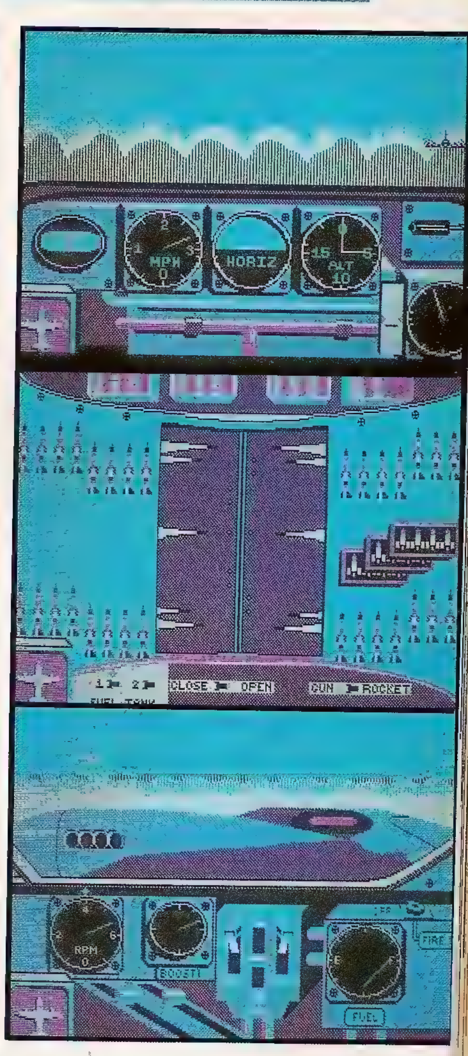
Uno de los puntos fundamentales para que podamos desenvolvernos con ciertas garantías a lo largo del juego es que aprendamos rápidamente a interpretar cada uno de los diferentes indicadores que podemos observar desde nuestra posición en la cabina mandos, ya que la información que en ellos se releja, como velocidad, altitud, cantidad de combustible o estado de nuestro aparato, es de vital importancia para mantenernos en vuelo.

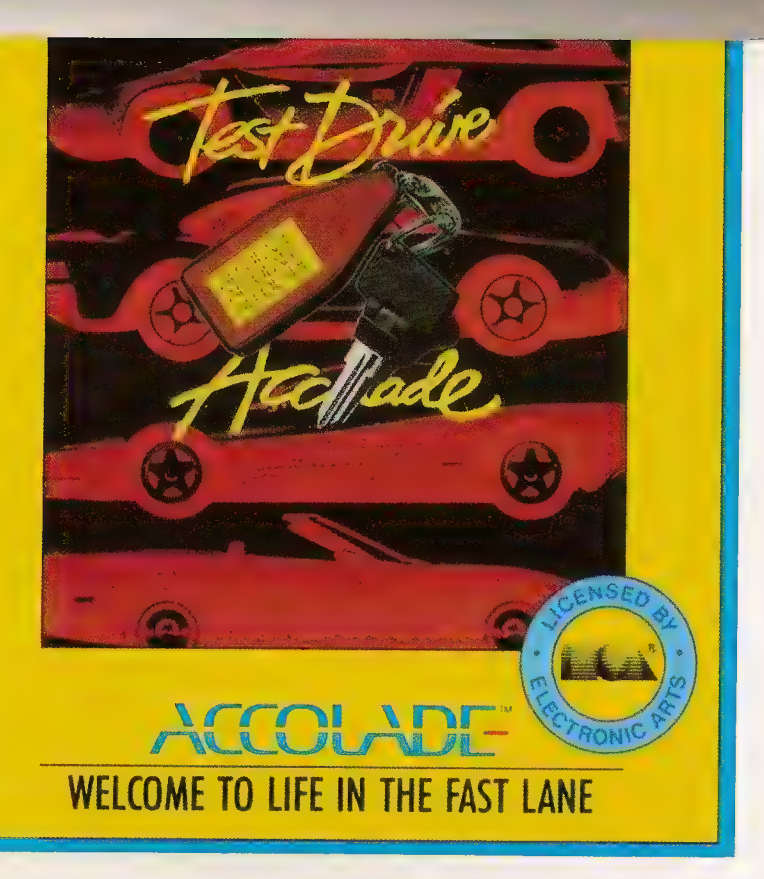


«Ace of Aces» ofrece la oportunidad de pilotar un caza bombardero De Havilland, utilizado por la RAF

«Ace of Aces» resultará sin duda notablemente adecuado para todos aquellos que quieran dar sus primeros pasos dentro de los simuladores de vuelo y busquen un programa sencillo de manejar y con un índice de acción mayor que el que se acostumbra a incluir dentro de este género.

Este simulador es especialmente adecuado para aquellos jugadores que den sus primeros pasos





EL PLACER DE CONDUCIR

TEST DRIVE

Productora: **ELECTRONIC ARTS**
Distribuidor: **DRO SOFT**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

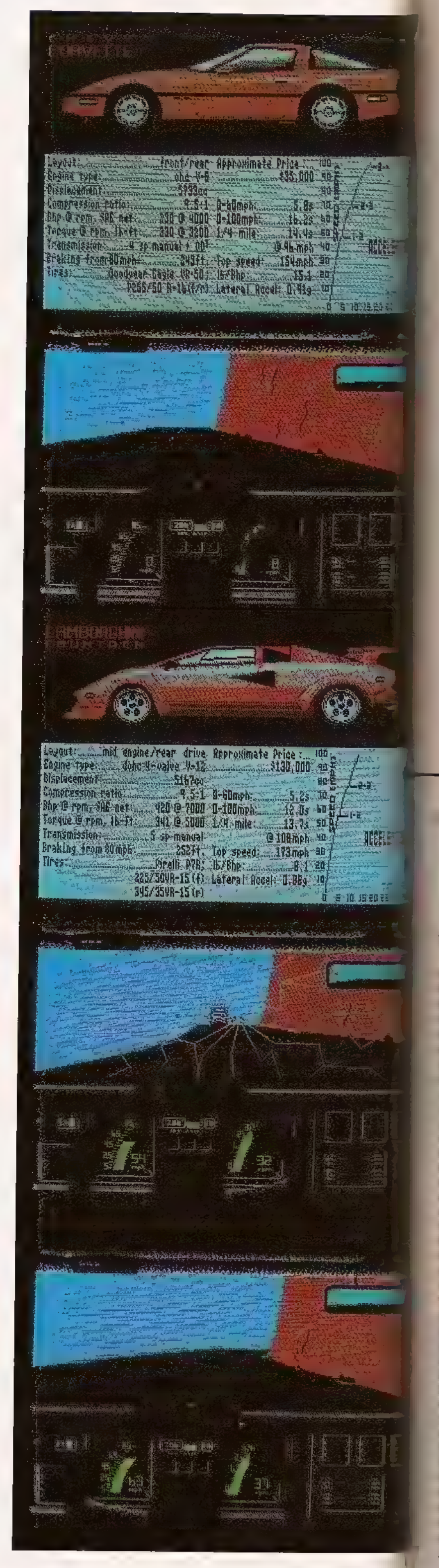
Seguramente muchos de vosotros soñaréis con poseer algún día uno de esos maravillosos deportivos de lujo que en más de una ocasión os habrán adelantado como una bala en la carretera. Pero claro, una cosa son los sueños y otra la realidad, o siendo aún más estrictos, una cosa son los fondos de nuestro modesto bolsillo y otra el número de ceros que forman parte de la exorbitante cifra que uno tendría que desembolsar por hacerse con una de esas maravillas llamadas Testarrosa, Corvette o Countach, por poner algunos ejemplos.

Bueno, no os desaniméis, porque Electronic Arts por un precio más que aceptable nos va a poner al volante de ni más ni menos que cinco de estos sueños con ruedas, a saber: Lamborghini Countach, Lotus Turbo Esprit, Porsche 911 Turbo, Chevrolet Corvette, y como no, el rey de los deportivos, el Ferrari Testrrossa. Claro esta, la cosa no va de que os vayan a prestar las llaves y los coches durante un par de horas, sino que lo que se nos ofrece es un completo simulador automovilístico que va a transformar durante el tiempo que dure la partida a nuestro modesto Pc en todo un potente deportivo, aunque eso si, para que todo resulte a la perfección, también nosotros nos tendremos que poner a su altura, demostrando que somos capaces de conducir a toda «pastilla» una de estas endiabladamente veloces máquinas.

«Test Drive» es un completo simulador automovilístico, que transformará nuestro PC en un potente deportivo.

Aquí ya a más de uno las cosas le habrán empezado a parecer menos prometedoras, por que claro, una cosa es soñar que se conduce un Testarossa a más de 250, y otra muy distinta estar de verdad al volante de semejante «cohete». Pues no os falta razón para vuestros recelos, pues la conducción dentro de «Test Drive» es tanto o más complicada que la de uno de estos coches en la realidad, ya que no sólo deberemos preocuparnos de acelerar y frenar como ocurre en otros juegos de este mismo estilo, sino también de manejar el cambio de marchas y de esquivar los vehículos que discurren por la estrecha y tortuosa carretera.

Otro factor sumamente importante es que nuestro coche tal y como si fuese real, pagará las consecuencias en su mecánica de una mala conducción, y si lo revolucionamos en exceso, por poner un ejemplo, podemos acabar quemando el motor.



Como nota curiosa hay que destacar el hecho de que nuestro coche incluye un pequeño dispositivo capaz de detectar los radares de la policía, lo cual nos permitirá conducir por encima de la velocidad límite permitida mientras no detectemos la presencia de los agentes de la ley en las cercanías. Mucho cuidado con esto, porque si nos pillan «in fraganti» seremos inmediatamente detenidos.

Al final de la carretera encontraremos una gasolinera, en la que que se nos informará del tiempo que hemos empleado en llegar hasta ella, y de hasta que punto ha sido bueno nuestro estilo al volante.

Estamos seguros de que en las primeras ocasiones sufriréis más de un desafortunado percance, pero no os desaniméis, al fin y al cabo nadie ha nacido sabiendo conducir a 250 kilometros por hora ¿no?.



COMBATE EN LAS ALTURAS

PROWLER

Productora: **MASTERTRONIC**
Distribuidor: **DRO**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

La guerra con Peradusia duraba ya demasiado. Lo peor de todo es que llevábamos desventaja en esta lucha; nuestros servicios secretos habían averiguado que se preparaba una gran ofensiva que tendría lugar de aquí a seis meses como máximo.

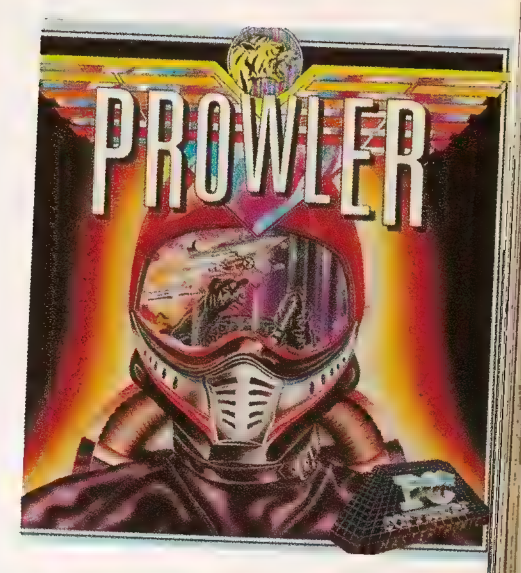
La única alternativa, dada la escasez de dinero, medios y materia prima era concentrar todas las fuerzas en la construcción de un gran artefacto, híbrido entre helicóptero y avión supersónico, dotado de los mayores y mejores medios tecnológicos y armamentísticos.

Es así como se creó el Northall Q15-C, que incorpora los últimos avances en equipamiento militar, ordenadores de a bordo, misiles y escudos. Con este aparato deberás acabar con las fuerzas enemigas de Peradusia.

Prowler, como todo simulador de vuelo, requiere de un cuidadoso estudio para poder aprenderse todas las teclas de uso de la nave y manejar el enorme número de misiones y acciones disponibles.

El juego dispone de seis niveles de dificultad (novato, copiloto, top gun, etc.), 10 misiones diferentes y puede ser jugado con joystick o con teclado. De las 10 misiones, las seis primeras son de entrenamiento mientras que las cuatro restantes son misiones «reales».

Asimismo, disponemos de cinco tipos de misiles (accesibles con las teclas de función), teclas de control de la nave, indicadores varios (rádar, giróscopos y similares) y otras teclas para quitar/restaurar sonido, acceder a la pantalla de ayuda o a la pantalla de teclado, donde se nos muestra la función de cada una de las teclas.





EL PLACER DE VOLAR

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

Productora: **MICROSOFT**
Distribuidor: **DRO SOFT**
Precio: **9.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Volar, volar, pasión y anhelo del ser humano, frustración genética de irresoluble solución a corto y medio plazo... Icaro y el laberinto de Creta, ningún objeto más pesado que el aire será capaz de elevarse, Wilburg y Orville Wright, aeroplanos, concordes y transbordadores..., simples artificios con los que saciar el apetito voraz de emular a las aves, con los que poder contemplar el mundo desde nuestro altar particular...

Recuerdo el día que marcó decisivamente el rumbo de mi vida. Tenía yo entonces, si mi memoria no me juega una mala pasada, ocho años y estaba jugando con la pandilla de amigos que todos tenemos a estas edades en un solar donde estaba iniciando las obras de construcción de los edificios.

No sé cómo ocurrió, pero la cierta realidad es que me perdí; además estaba oscureciendo y una especie de miedo irracional, de pánico sin sentido, comenzó a introducirse por todos los poros de mi piel, hasta llegar a invadir totalmente mi cerebro. Ya sabéis la cantidad de historias extrañas que surcan los recovecos de un cerebro infantil, y yo no era una excepción, antes bien todo lo contrario.

Empecé a deambular de un sitio para otro, llamando a mis compañeros que no contestaron (nunca logré adivinar si fue una mala broma o si en realidad no me oyeron) y acabé en un edificio.

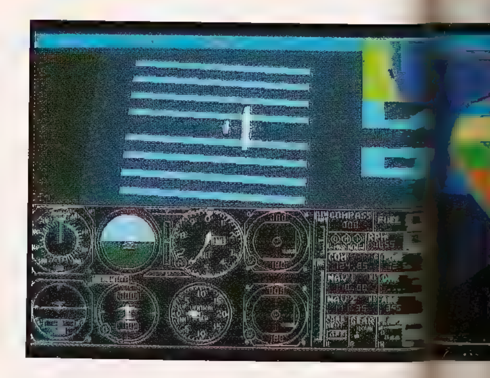
El ritmo de mis pasos fue creciendo, como iban creciendo las ramificaciones de mis pensamientos hacia zonas límites de cordura; una planta me parecía igual a otra, la oscuridad se iba apoderando lenta pero implacablemente del lugar y no encontraba la salida; hubo un momento en que mi recorrido era una verdadera carrera, frenética, alocada y sin dirección alguna... Fue en ese momento cuando, a la altura de un primer piso, mi cuerpo salió despedido por una ventana que se hallaba camuflada por un papel que simulaba el color del ladrillo de la pared (todavía me pregunto quién tendría la «genial idea»). Los breves momentos en los que caía en el vacío me proporcionaron una serie de extrañas sensaciones, de miedo controlado, de placer agridulce, de algo indescriptible con palabras, pero que me gustó...

Claro, que aquel mismo día aprendí cuál era el lado malo del juego, mediante una lección práctica que me costó estar escayolado cuatro meses (encima me «pilló» todo el verano...).

No obstante, aquel suceso determinó mi futuro. Decidí que algún día tendría que volar, fuera de la manera que fuere.

Ya en edad escolar empecé a compaginar mis estudios con lecturas de todo tipo acerca de astronáutica, aviación y aeronáutica. En cuanto cumplí dieciséis años comencé a acudir a campamentos donde enseñaban vuelo sin motor y vuelo en ala delta, lo cual me convenció aún más de mis intenciones futuras.

Hice el bachillerato, el COU, y aproveché el año siguiente para irme a la



Microsoft Flight Simulator

VERSION ESPECIAL Manual en Castellano

«Flight simulator» nos ofrece la posibilidad de convertirnos en pilotos sin correr riesgo alguno





«mili» e ingresar en el Ejército del Aire. Allí tuve el inmenso placer de aprender una increíble cantidad de cosas nuevas y... de volar. Todo aquel que no haya pilotado un caza no puede imaginar ni por lo más remoto de lo que estoy hablando. Podría estar horas y horas buscando adjetivos e intentando explicar el cúmulo de sensaciones que experimentas, pero no vale la pena; es imposible. También fui paracaidista, pero para entonces ya estaba «enganchado» totalmente con los cazas.

Así transcurrieron los trece meses de servicio militar y llegó la hora de lincenciarme; podría haberme reenganchado, pero la disciplina militar no iba mucho conmigo que digamos. Me convertí en piloto comercial y empecé a trabajar para una conocida e importante compañía. Allí acumulé un importante número de horas de vuelo, lo que me convirtió en uno de los mejores y más seguros pilotos del mundo.

Quizá fue por eso por lo que volví al ejército. Bueno, mejor dicho, debería decir que el ejército vino a mi. Dada mi calidad y mi contrastada experiencia, me ofrecieron el trabajo de probar prototipos; no pude negarme, era un bocado demasiado suculento (y del sueldo prefiero no hablar, que luego Hacienda todo lo sabe). Y aquí estoy, en la cabina, esperando la autorización para despegar...

El juego va acompañado más que de un manual, de un libro que supera las doscientas páginas



Microsoft Flight Simulator nos ofrece la posibilidad de convertirnos en piloto sin correr riesgo alguno, apoltronados en nuestro sofá y con una copa (o un vaso de leche, que los hay que somos abstemios) en la mano.

MFS es un programa que cumple todos los requisitos de los simuladores; es decir, completo, variado pero difícil y complejo. Para ayudarnos, el programa viene acompañado de un libro (nos ha parecido demasiado grueso como para llamarlo manual), con lo cual iremos aprendiendo todo lo referente al manejo del avión. A continuación, y siguiendo su misma estructura, os comentamos lo que podréis encontrar en el «manual»:

Este programa puede ser considerado como uno de los simuladores más completos de cuantos existen



- **Bienvenida.**—Comentarios varios acerca de cómo pasar el programa a disco duro o efectuar copias de seguridad, entradas y salidas del programa, el autor y otras referencias.
- **Principios.**—Este capítulo es de aplicación a todos los simuladores de vuelo en general, tratando aspectos tales como sistemas de radio, dispositivos de control, instrumentos de vuelo, etc., estando dedicado una parte al simulador de Microsoft y sus peculiaridades.
- **Utilización.**—Explicación de cómo emitir órdenes que el programa puede interpretar. Dado que tenemos dos aparatos a nuestra disposición (Cessna Turbo Skylane RG II y Gates Learjet 25G), se enumeran las órdenes para uno y otro avión. El primero, un monoplano, es más fácil de manejar que el segundo, un jet.
- **Configuración** del Simulador/Navegación Aérea.—Descripción de los cuatro menús accesibles durante el vuelo:

1. MODE. Librería de aviones, demostraciones, inicialización, etc.
2. ENVIRO. Configuración del entorno, es decir, nubes, tormentas, vientos, estación del año...
3. SIMULACION. Afecta a aparatos tales como sonido, configuración del terreno, pausas.
4. NAVEGACION/COMUNICACIONES. Visualización de mapas, balizas, ayudas a la radionavegación...

- **Piloto automático.**—Para aprender observando.
- **Escuela de vuelo.**—Combina teoría y práctica, o, lo que es lo mismo, principios físicos con maniobras. De gran extensión, este capítulo enseñará la

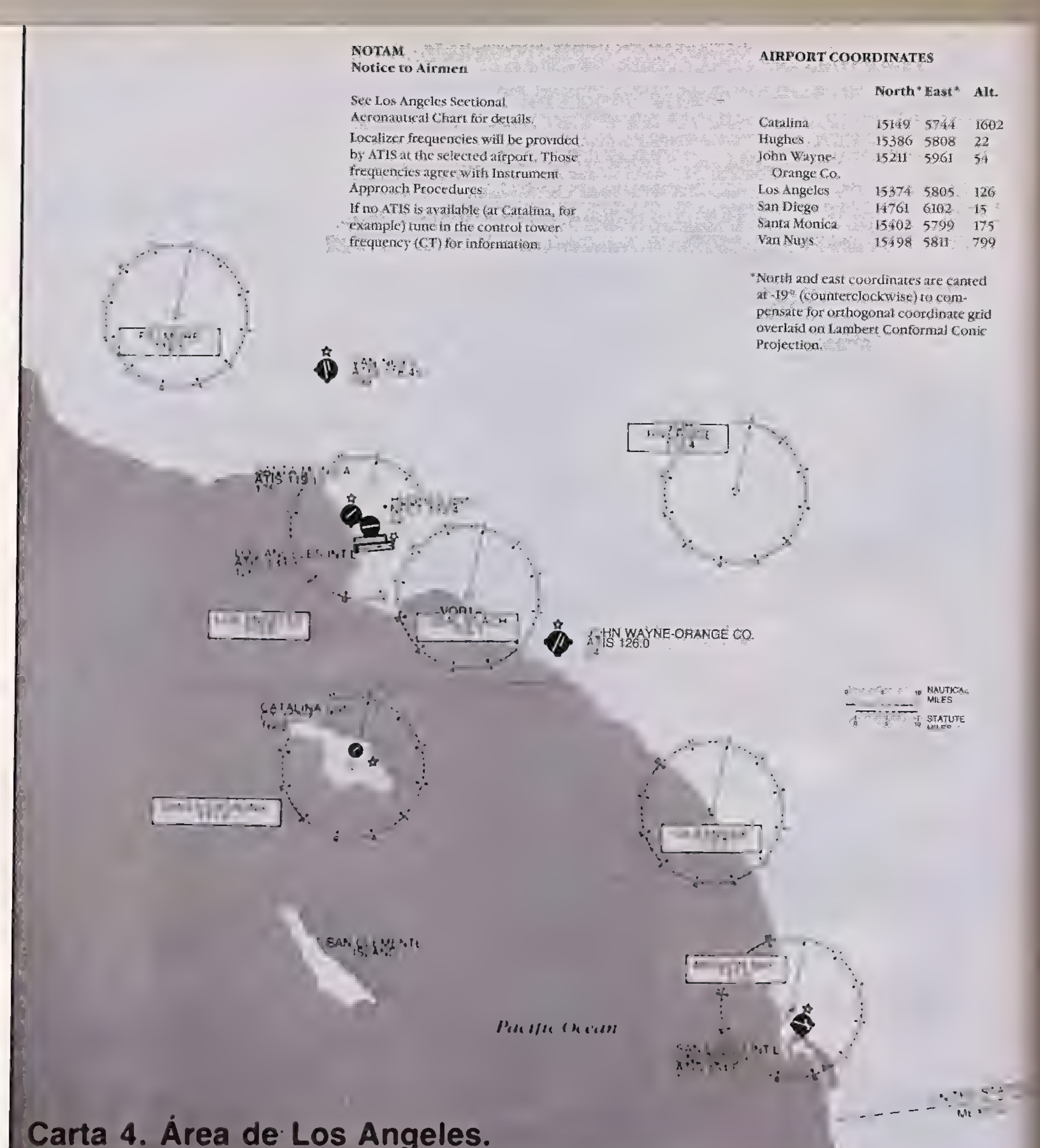
teoría de vuelo y el modo de poder pilotar, realizar acrobacias, etc. Cuenta igualmente con un capítulo dedicado al entrenamiento avanzado.

• **Juego.**—Esta es la parte «arcade» del programa, incluida sin duda alguna para extender el ámbito de potenciales compradores del producto, dado el reducido número de usuarios que disfrutan sacándole todo el partido posible a un simulador. Se supone que estamos en la Primera Guerra Mundial al mando de un biplano con el cual deberemos bombardear objetivos enemigos y librar batallas aéreas con aviones del bando contrario.

A destacar la posibilidad de conectar los ordenadores (ya sea vía modem, ya sea utilizando el puerto serie) y jugar simultáneamente, cada uno con un avión.

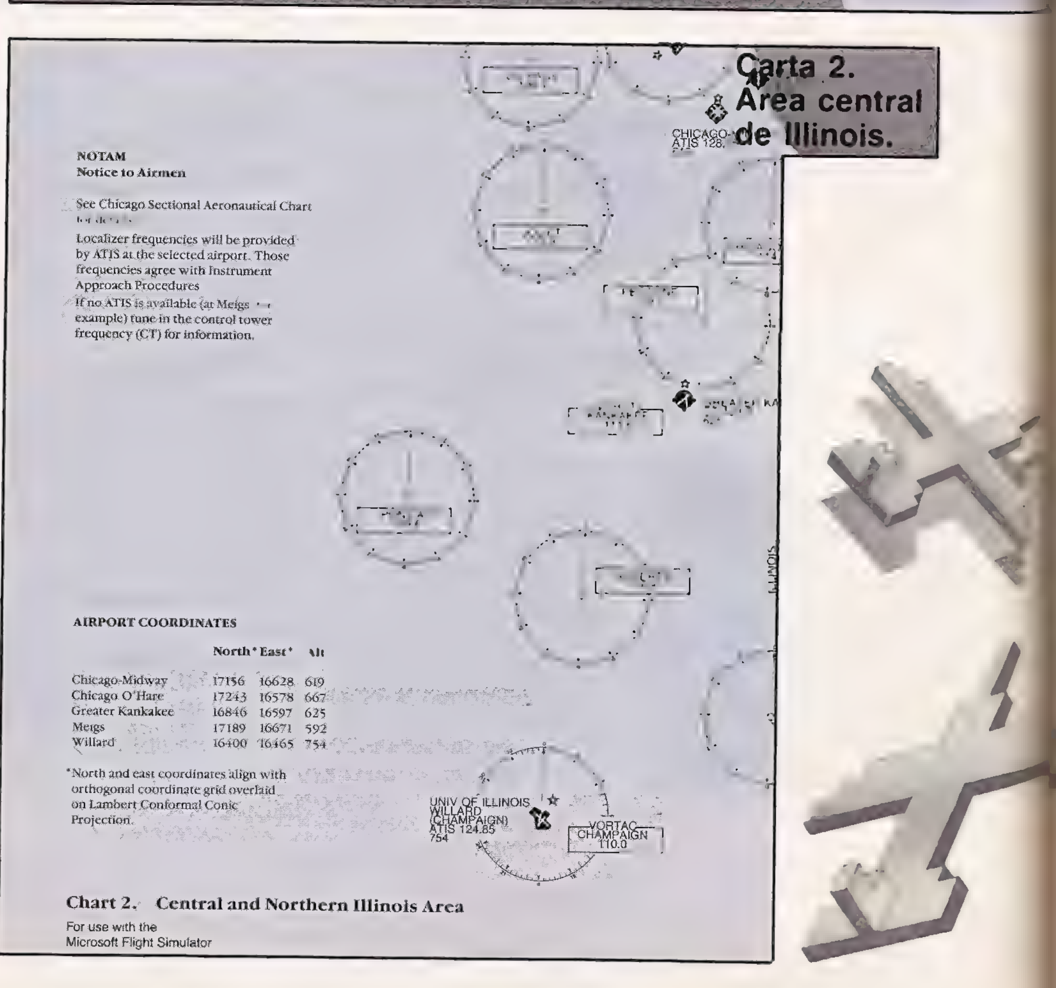
• **Referencias** del Simulador de Vuelo. Incluye desde un indispensable índice alfabético hasta un glosario de mapas y directrices, muy completo.

Además del libro, el programa viene acompañado por una serie de mapas de diversas regiones.



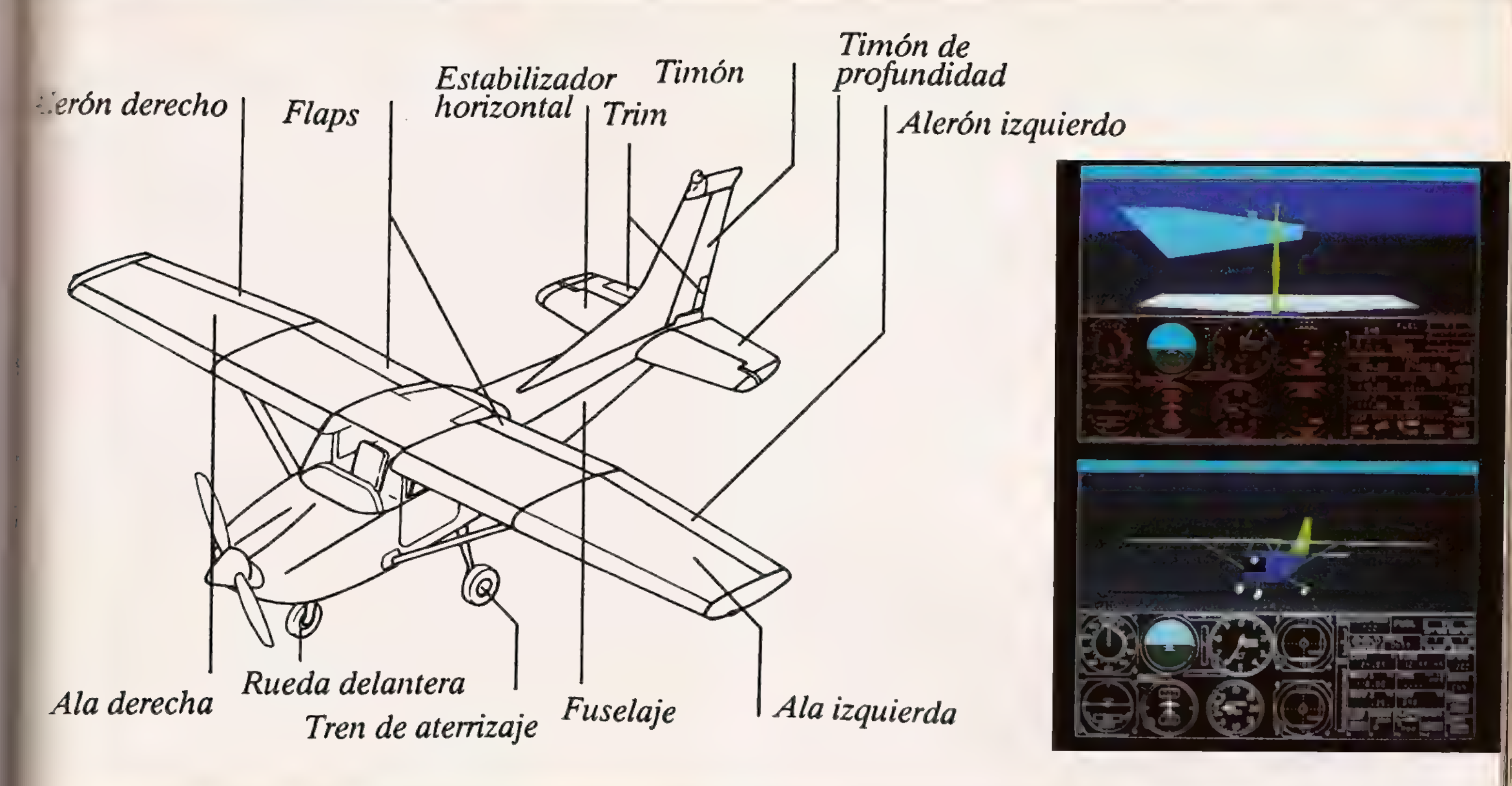
Carta 4. Área de Los Angeles.





Carta 2. Área central de Illinois.





NOTAM
Notice to Airmen

See New York Sectional Aeronautical Chart for details

Localizer frequencies will be provided by ATIS at the selected airport. These frequencies agree with Instrument Approach Procedures

If no ATIS is available (at Martha's Vineyard, for example) tune in the control tower frequency (CT) for information

GARDNER 110.6
CHESTER
LOGAN INT'L (BOSTON) CT 119.1
WHITMAN 114.5
PUTNAM 117.4
PAW...NG 112.2
KINGSTON
HARTFORD 114.9
VORTAC PROVIDENCE 115.6
NORWICH 110.0
CAPE COD
MARTHA'S VINEYARD CT 121.4
VOR BRIDGEPORT 108.8
CARMEL 116.6
MADISON
SIKORSKY MEM (BRIDGEPORT) CT 120.9
BLOCK ISLAND STATE CT 123.0
VOR LA GUARDIA 113.1
CALVERTON 117.2
DEER PARK
KENNEDY INT'L
VORTAC
Atlantic Ocean
For use with the Microsoft Flight Simulator

AIRPORT COORDINATES

	North*	East*	Alt.
Block Island	17352	21749	105
Kennedy	17034	21065	12
Logan	17899	21853	20
Martha's Vineyard	17490	22043	68
Sikorsky	17287	21249	10

*North and east coordinates are canted at +10° (clockwise) to compensate for orthogonal coordinate grid overlaid on Lambert Conformal Conic Projection

Chart 1. New York and Boston Area

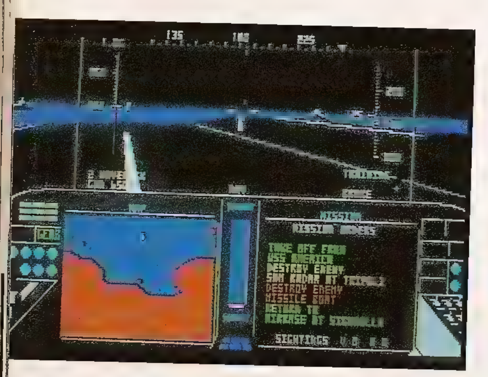
Carta 1. Área de Nueva York y Bostón.

SIMULADOR DE COMBATE

F-19 STEALTH FIGHTER

Productora: **MICROPROSE**
Distribuidor: - - -
Precio: - - -
Tarjeta gráfica:

Pocas veces nos ha sido difícil describir con palabras y en tan poco espacio la impresión que tal o cual programa nos ha causado. En esta ocasión tenemos entre nuestras manos un gran programa para los amantes de la simulación por ordenador, concretamente si de simulaciones de vuelo se trata, ya que F-19 STEALTH FIGHTER, o simplemente F-19 tal y como lo llamaremos a partir de ahora, es mucho más que un simple simulador de vuelo, tal y como los iremos mostrando.



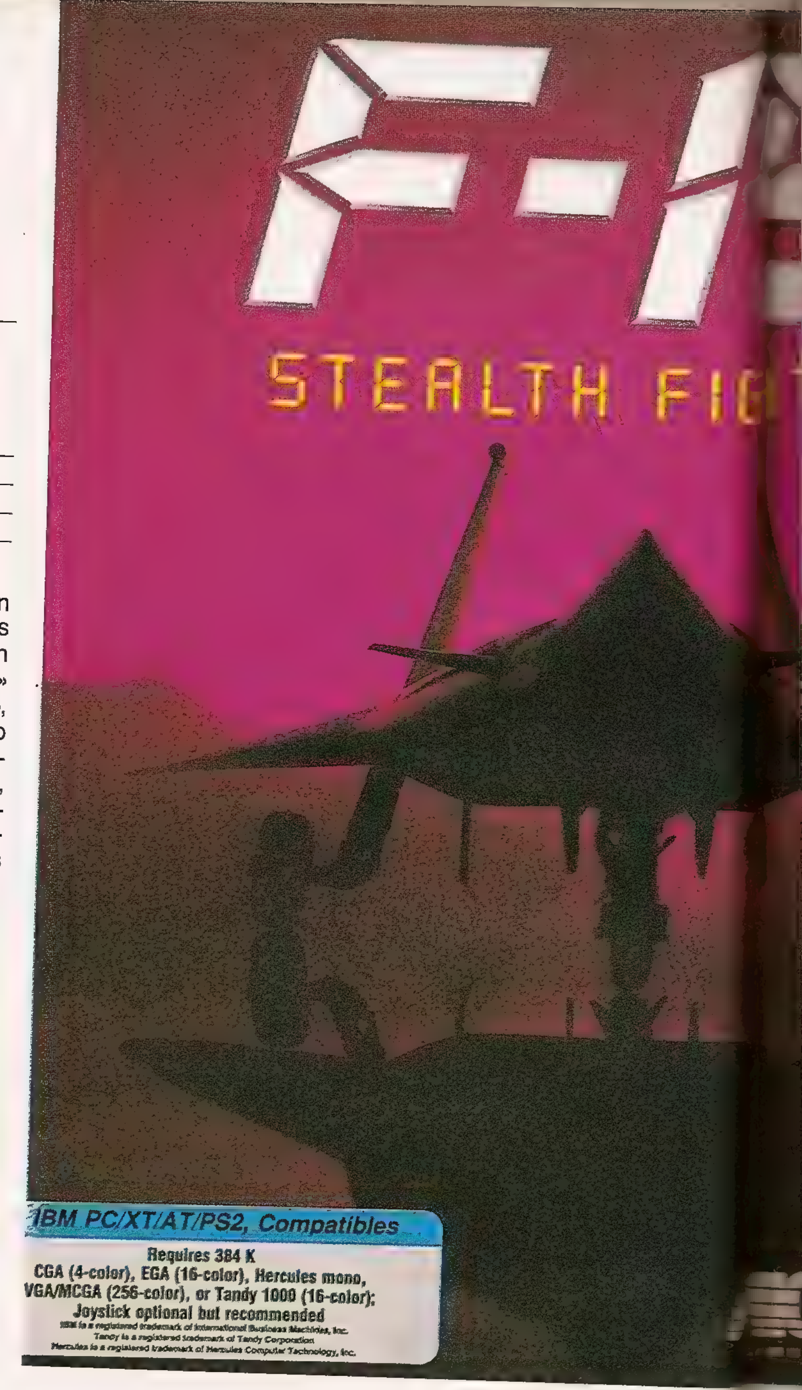
F-19 viene lujosamente presentado en una caja de cartón de generosas proporciones. El programa va contenido en tres discos de 5 1/4 y puede ejecutarse directamente de ellos o instalarse en el disco duro con gran facilidad, si bien siempre necesitaremos el disco llave para poderlo correr. Adjuntamente se nos presenta el manual de instrucciones, que es de lo más impresionante que circula por ahí últimamente, no sólo por su tamaño, considerable para un juego, sino por la gran calidad del papel y de su impresión.



Entrando ya un poco en la temática de F-19 diremos que se trata de lo último en «simuladores de combate» aparecidos en el mercado, y cuando decimos lo último no sólo nos estamos refiriendo a que es moderno, sino que se basa en un polémico caza norteamericano F-19 presentado a los medios de comunicación hace bien poco tiempo. Tal y como se explica en un apartado del manual, F-19 pretende simular lo más fielmente posible las características aerodinámicas y de combate de este caza, partiendo de la información desclasificada que de él existe.

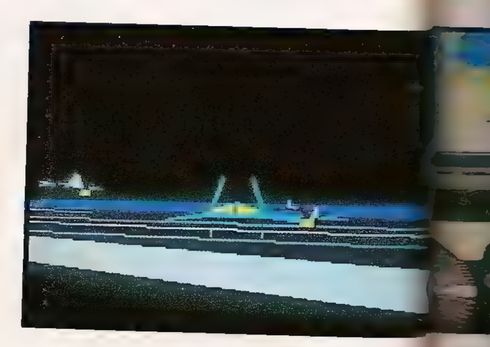
En primer lugar, F-19 nos realiza un pequeño test que pretende descubrir nuestros conocimientos sobre el tema; este test se basa en averiguar un tipo determinado de avión de combate que se nos presenta en la pantalla. Podemos elegir la misión en función de nuestra respuesta, si ésta fuera correcta tenemos un amplio abanico de misiones disponibles; en caso contrario, nos tenemos que conformar con una sencillita para ir abriendo boca.

No sólo podemos elegir la misión, sino que además debemos elegir el tipo de armamento que va a portar el avión. El interface con el usuario de F-19 es sumamente agradable y fácil de usar, eligiendo las distintas misiones y armas con un par de teclas a la vez que gráficos de gran perfección, animados, nos presentan en la pantalla del ordenador.



«F-19» pretende simular lo más fielmente posible las características aerodinámicas y de combate de este caza

Una vez pasada toda esta parafernalia, que al principio nos puede embrollar un poco, pero que es necesaria e imprescindible según descubrimos conforme nos vamos adentrando en la complejidad de F-19, nos encontramos ya en una de las pistas de despegue, normalmente de un porta-aviones.



Es conveniente que en



este punto, y antes de despegar, sobre todo si somos novatos, pongamos en nuestro teclado una de las plantillas que vienen con el programa, debido a que prácticamente en todo el teclado existen funciones diversas de control de nuestro caza: desde las típicas de todo simulador de vuelo de control de potencia, flaps, ruedas y timones, hasta las más complejas de activación de los sistemas de guía de misiles, piloto automático o informes de daños sufridos en el aparato. E incluso, también una de las más raras posibilidades de un juego que hemos tenido ocasión de ver: la alerta de «que viene el jefe», haciendo que F-19 se vaya a «dormir».

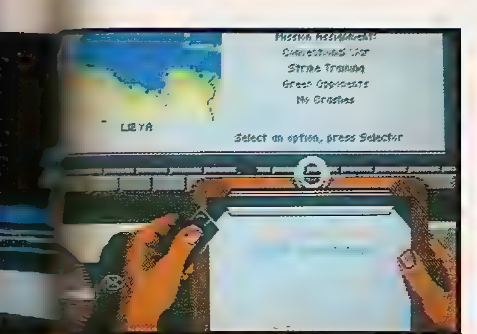
Aunque la vista «normal» que se presenta desde el principio en la pantalla del ordenador es desde la cabina hacia delante, F-19 tiene la posibilidad de presentar una vista externa del avión desde cualquier ángulo, lo cual nos permite «orientarnos» fácilmente si perdemos el control del caza.

Una vez volando se puede apreciar que F-19 está cuidado en los detalles al máximo, tales como la estela que deja en el mar el porta-aviones y su escolta, o las «volutas» de humo que suelta un caza cuando es derribado. Pero claro, toda esta perfección tiene un precio, en esta ocasión algo alto: se trata de la velocidad, que no es todo lo rápida que sería de esperar.

Para paliar este inconveniente la calidad en la salida por pantalla de F-19 se puede configurar de tres formas distintas según el ordenador sobre el que vaya a correr, siendo más rápido, lógicamente, a una inferior calidad de salida por pantalla.

Por último, hemos de decir que, como casi todos los programas de MICROPROSE, éste permite customizarse a la medida del ordenador, sobre el que puede funcionar con una gran cantidad de tarjetas gráficas, incluyendo la última VGA.

No sólo podremos elegir la misión, sino que deberemos seleccionar el tipo de armamento adecuado

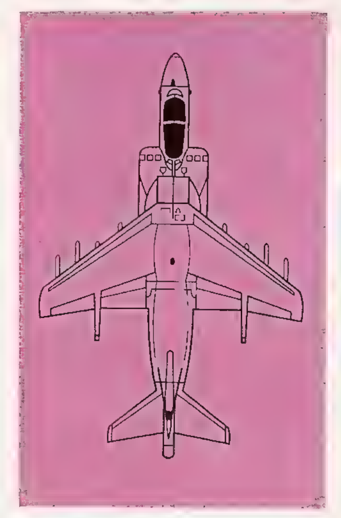


La caja de presentación es sumamente lujosa e incluye tres discos y un completo manual

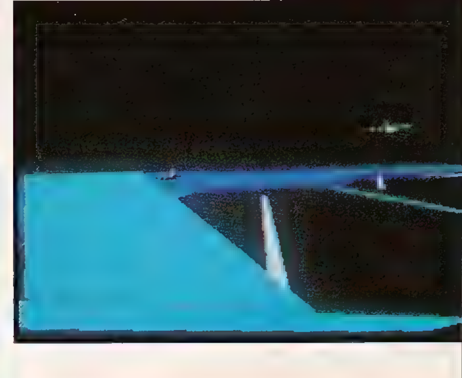


A-6E INTRUDER





AV-8B HARRIER II



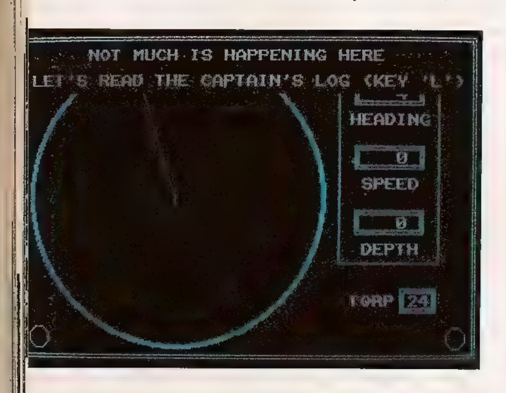
GATO

UNA HISTORIA A TU ALCANCE

Productora: **SPECTRUM HOLOBYTE**
Distribuidor: **MCM**
Precio: ▪ ▪ ▪
Tarjeta gráfica:

Quien más, quien menos, todos en alguna ocasión habremos tenido la osadía de pensar qué hubiera ocurrido si en nuestra mano hubiera estado la posibilidad de tomar determinadas decisiones de índole mundial. Esto es, ni más ni menos, lo que nos brinda este programa creado por la compañía americana Spectrum Holobyte, especializada desde su fundación en el complejo mundo de los simuladores.

«GATO» nos sitúa a los mandos de un submarino de ataque de la Segunda Guerra Mundial. Nuestro objetivo como responsanbles, tanto del submarino, como de su tripulación, es conseguir cumplir todas las misiones que nos sean encomendadas desde el alto mando.



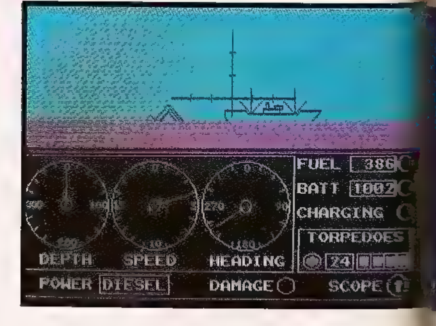
Nuestro submarino navegará por una zona de patrulla dividida en veinte cuadrantes, que aparecen reflejados en el mapa que acompaña al amplio manual del juego, y a los que puede accederse desde el teclado, apareciendo representada nuestra posición y la de los enemigos; así como las islas de la zona . Como ya hemos especificado, adoptamos el papel de capitán, por lo que recibiremos directamente todas las órdenes. Las misiones, —el juego consta de treinta misiones aproximadamente—, son recibidas a través de la radio, con un mensaje en clave que nos asigna un objetivo. Estos son muy variados, y van desde proteger a una flota amiga, hasta avanzar hasta la costa para dejar un espía, o hacer frente al ataque enemigo. Nuestros enemigos, al igual que en una situación real, tratarán de interceptar nuestros mensajes, e incluso nos enviarán comunicados falsos con la única intención de prepararnos una trampa mortal; en otras situaciones, aunque sean detectados, podrán huir o responder a nuestro ataque si nuestra actuación no ha sido la correcta.

Por tanto, para resolver las diferentes misiones sólo contaremos con nuestras dotes como estrategas y la sabiduría que sólo concede la práctica. El factor suerte tendrá también su pequeño papel, pero sólo el conocimiento de las posibilidades de nuestro submarino, equipado con grandes adelantos tecnológicos, nos permitirá obtener la victoria.

El programa, lógicamente, parte de las mismas premisas que el resto de los programas del género; un amplio manual en el que se explican detalladamente las más de treinta teclas que presenta el submarino, acompañan al simulador, pero tras unas partidas esta aparente complejidad de manejo es superada. Como contrapartida, el juego permite seleccionar el nivel de dificultad de las misiones, o abandonar una misión si desconocemos la forma correcta de afrontarla; esto sin duda es un punto importante, ya que además permite retomar el juego en el momento en que fue abandonado, para futuras partidas. También es posible modificar el sonido y escoger la hora del día en la que queremos resolver nuestros objetivos.

Una vez que hayamos









recibido el mensaje que nos encomienda una misión tendremos una visión frontal de la acción. El panel de instrumentos que aparece ante nosotros especifica la profundidad, la velocidad —si ésta se incrementa el consumo de fuel y batería será mucho mayor— , una brújula, el fuel —si el indicador se vuelve rojo, la situación será crítica—, la batería —también se indicará con una luz si se encuentra demasiado baja—, la carga de la batería y el estado de los tanques de oxígeno, si necesitamos oxígeno supletorio al descender más de veinte pies . También se especificarán el número de torpedos disponibles y si estos están preparados para ser disparados, el modo en el que navegamos, bien propulsión eléctrica o diesel, o si temporalmente apagamos los motores para no ser detectados por el enemigo. Desde el teclado podremos también acceder al reporte de daños, cuando una luz roja y señales acústicas indiquen que hemos sido torpedeados. En pantalla también aparece reflejada la posición del periscopio y la dirección en la que está siendo utilizado.

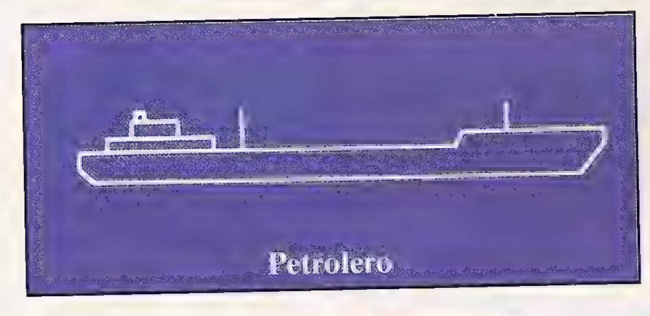
La consulta antes de iniciar un ataque de los mapas de la zona, será una ayuda imprescindible para afrontar el objetivo, ya que el conocimiento previo de la flota tanto aliada como enemiga —existen cinco tipos diferentes de barcos enemigos, con distinta potencia y condiciones—, determinará de una forma clara nuestra estrategia de juego.

Para resolver todas las misiones contamos con unos recursos algo escasos pero suficientes si conocemos la táctica adecuada. Lógicamente habremos de tener en cuenta en todo momento estos recursos, y vigilar constantemente elementos imprescindibles como el fuel y los torpedos. Estos podrán ser repuestos en algunos puntos estratégicos, pero si no conseguimos mantenerlos, las posibilidades de sobrevivir son mínimas. En estos casos, no hay una mejor victoria que la huida

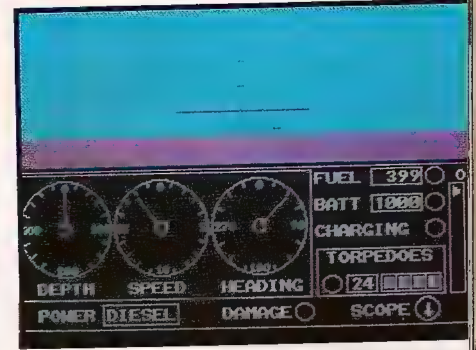
El programa incluye aproximadamente treinta misiones, que serán recibidas através de la radio







Nuestros enemigos, al igual que en una situación real, tratarán de interceptar los mensajes para tendernos una trampa





honrosa, porque de otra forma cualquier ataque acabaría con nuestro submarino. Como podréis comprobar la lógica se impone a lo largo del juego y si bien el conocimiento del submarino es fundamental, la estrategia es capaz de resolver, como en una situación real, todas las dificultades que se presenten.

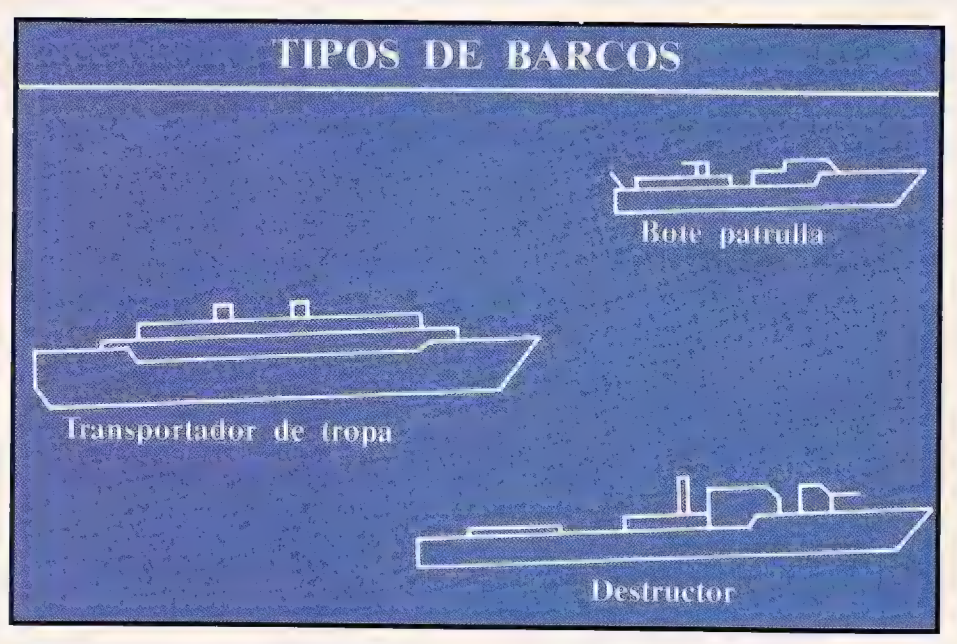
Tal vez el punto que más destaca en «Gato» es la perfecta ambientación que lo convierte en uno de los simuladores más realistas de cuantos han pasado por las pantallas de nuestros ordenadores; aunque, como es habitual en este tipo de juegos, antes de comenzar a ver los primeros progresos, pasará un tiempo prudencial que nos permitirá poco a poco hacernos con el control de la situación.

El panel de instrumentos es bastante completo y en él aparecen reflejadas la velocidad, el fuel, los torpedos, las profundidades y todos los datos que os podáis imaginar



«GATO» va acompañado por un manual en el que se especifica la utilidad de los controles imprescindibles para comenzar a jugar





GATO

A TRES BANDAS

BILLIARDS SIMULATOR

Productora: **ERE**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

BILLIARDS SIMULATOR
ERE INTERNATIONAL
INFOGRAMES

«Billiards Simulator» nos ofrece un completo simulador de billar al que se le han añadido unos cuantos extras

Dicen que la vida es dura, muy dura, pero somos pocos los que podemos decir esto con conocimiento de causa... Dicen que unos nacen con «estrella» y otros estrellados, y la verdad es que el hecho de nacer en el seno de una familia pobre y sin recursos suele ser un lastre demasiado pesado para poder superarlo.

Desde pequeñito yo fui conciente de esta limitación de esta grave situación y me planteé crudamente la realidad: si quería salir de la miseria tenía dos opciones: una, estudiar y estudiar para llegar a ser un «hombre de provecho», pero ésta no era una condición suficiente, ni necesaria; otra posibilidad era triunfar en algún aspecto de la vida no demasiado duro o que por lo menos me gustara.

Ya sabéis lo que es la vida de un chaval en un barrio bajo de una gran ciudad; iba a clase el menor número de horas posible, no estudiaba nada y me pasaba todo el día jugando al fútbol o metido en unos «billares». La verdad es que el fútbol me gustaba y, lo que era mucho más importante, destacaba por encima del resto de mis compañeros. Llevaba una carrera meteórica, pero a los catorce años un salvaje me dejo la rodilla izquierda inservible para el resto de mi vida; ante tal tragedia sólo tenía una salida: el billar, única afición, aparte del fútbol, en la que destacaba... Y aquí estoy, con veintitrés años y disputando la final de la Copa del Mundo de Billar, vestido con un frac como un «señor»...

«Billiards Sim» nos ofrece, com su nombre indica, un completo simulador de billar español, al que se le han añadido unos cuantos «extras» de cosecha propia.

De esta manera, podremos elegir entre tres tipos de tacos, que nos ofrecerán la posibilidad de efectuar tiros potentes pero poco precisos en un caso; suaves y precisos en otro o tiros que equilibran el par fuerza/efectos.

Uno de los añadidos a los que hacíamos referencia anteriormente es la posibilidad de seleccionar bolas cuya gravedad varía de unas a otras, lo cual influirá a su vez a la hora de tomar efectos. A cada tipo de bola se le ha asignado la gravedad de uno de los planetas de nuestro Sistema Solar.

Una de las novedades es que podemos seleccionar bolas de diferente gravedad, lo cual influye en su efecto





CON TU COMPATIBLE
TAMBIEN PUEDES
JUGAR.
SYSTEM 4 de España, S.A.
Francisco de Diego, 35
Teléf.: 450 44 12.
28040 MADRID
Who framed ROGER RABBIT
AFRICAN RAIDERS-01
TOMAHAWK
1385 NS 92
EL LIBRO DE LA SELVA
FREEDOM

UN PROGRAMA A BATIR

THE CHESS- MASTER 2000

Productora: **ELECTRONIC ARTS**
Distribuidor: **DRO**
Precio: **1.990 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Entre los programas de ajedrez, también hay campeones. Y el que ahora nos ocupa es uno de ellos: nada más y nada menos que el ganador del Open de Los Estados Unidos 1986, Campeonato de ajedrez de Ordenadores personales.

Y es que, a pesar de que una de las directrices de esta revista es no comentar la calidad de los programas, cuando se tiene delante algo así, el no hablar de sus enormes cualidades es poco menos que cometer un sacrilegio.

Porque, indudablemente, todos los programas de ajedrez no son iguales. Y no vamos a meternos en el terreno escabroso de decir si el nivel de juego de este programa es alto, bajo o mediano: nuestros conocimientos, humildemente, no llegan a tanto, pero sí vamos a decir, sin temor a equivocarnos, que posiblemente sea el programa para amateurs más completo de cuantos existen actualmente en el mercado.

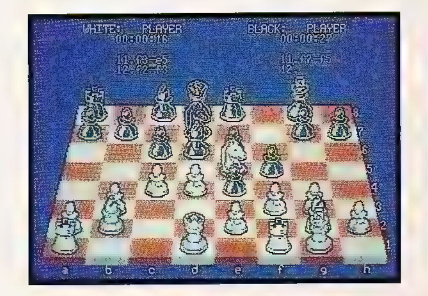
Bueno, ¿y qué es lo que hace que este «Chessmaster 2000» resulte tan especial y de tan elevada calidad?, os estaréis preguntando, intrépidos lectores. Pues tiene de especial dos cosas.

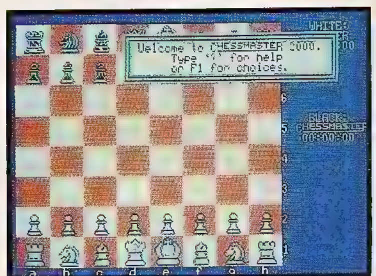
Primera: menú de nada más y nada menos que 56 diferentes opciones que nos permiten, entre otras cosas: analizar una partida, ver la mejor variación de una jugada, cambiar los colores, perspectiva y dimensiones del tablero, da consejos, se expresa con diferentes notaciones, muestra el pensamiento del Chessmaster, posee diferentes estilos de juego (novato, normal, el mejor, familiar), rectifica movimientos, enseña, hace la compra, plancha, friega y lleva a los niños al colegio.

Y segunda: tiene grabadas en su memoria (muy buena, por cierto), 100 de las mejores partidas de la historia del ajedrez, que van desde una jugada por Greco en el año 1620, a la celebrada en Los Angeles en 1986 en el Open de los Estados Unidos de programas de ajedrez entre Chessmaster 2000 y Sagon III, pasando por, bueno, no entendemos mucho de figuras del ajedez, pero en la lista podemos encontar nombres tan populares como Fischer, Karpov o Kasparov.

En definitiva, y volviendo un poco al tema del principio, no sabemos si los más exigentes quedarán satisfechos con el nivel de juego de este programa, pero no cabe duda de que para los principiantes y jugadores de nivel medio «Chessmaster 2000» es un maestro y rival inmejorable.

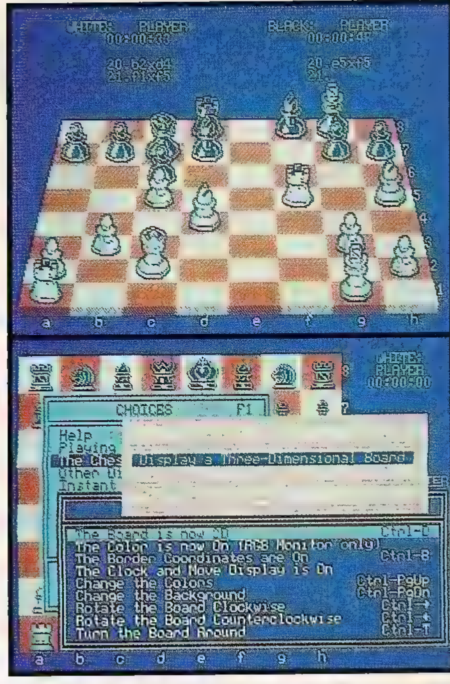
«Chessmaster 2000» fue el programa vencedor en 1986 del campeonato de ajedrez de ordenadores personales.





En su memoria tiene grabadas cien de las mejores partidas de la historia del ajedrez.







En este particular programa de ajedrez las piezas toman vida y se enfrentan entre sí en duros combates.

AJEDREZ ANIMADO

BATTLE CHESS

Productora: **ELECTRONIC ARTS**
Distribuidor: **DRO SOFT**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

El ajedrez es sin lugar a dudas el juego de tablero más popular de cuantos existen en la actualidad, gracias probablemenete por una parte a que prácticamente todos podemos disfrutar de intensas partidas a cambio de aprender tan sólo las sencillas reglas de movimiento de cada pieza —todo lo demás vendrá con la práctica o con la lectura de algún sencillo texto de técnicas y jugadas—, y gracias por otra parte a la existencia de una serie de jugadores de élite, como los por todos conocidos Kasparov o Karpov que han convertido este juego de tablero con rango de deporte en un auténtico fenómeno de masas.

Lo cierto es que dadas las innatas condiciones de los ordenadores para convertirse en soporte de este juego, gracias a sus enormes prestaciones a la hora de almacenar cientos y cientos de jugadas, es más que probable que el número de juegos de ajedrez aparecidos hasta la actulidad rebase con mucho el centenar.

Todos ellos se han visto sin embargo presididos por una nota común: el preocuparse tan solo de superarse en la velocidad de respuesta entre movimiento y movimiento, y por otra parte de incluir almacenadas en su interior un número de jugadas siempre superior al de el último juego de ajedrez aparecido con anterioridad a él.

«Battle Chess», el juego que nos presenta Electronic Arts, es sin embargo una excepción a esta regla, ya que lo que sus creadores han buscado —sin olvidar un buen nivel táctico de juego— es dotarle de un aspecto mucho más atractivo y espectacular, sin duda con la intención de llamar la atención de todas aquellas personas que nunca antes habían practicado el ajedrez por considerarlo excesivamente aburrido o serio.

Para ello, han transformado el tablero cuadriculado del juego en un pequeño campo de batalla, y han dotado de vida propia a cada una de las diferentes piezas del juego, que para sorpresa de propios y extraños, a lo largo de la partida caminarán, lucharán, gritarán y morirán como si de seres reales se tratasen.

Es decir, que «Battle Chess» se desarrolla de manera idéntica a cualquier otro juego de ajedrez, sólo que las piezas, en lugar de ser movidas de un cuadro a otro, «caminan», y cuando una pieza se «come» a otra lo que ocurre es que ante nuestros ojos ambas desarrollan un pequeño combate en el que siempre resulta perderora la pieza «comida».

Gracias a ello, y a que algunos de los combates están magistralmente realizados, Electronic Arts ha logrado transformar el clásico ajedrez en un juego igualmente divertido y apasionante, pero con un nivel de espectacularidad francamente inimaginable.

Por supuesto el programa no deja de incluir por ello otra serie de opciones importantes, como la alteración del número de jugadores (dos o uno contra la computadora), el cambio del nivel de juego (existen 9 distintos) y todas las posibilidades que este tipo de juegos suelen incluir.

En resumen, un programa de ajedrez superespectacular que rompe la monotonía cotidiana.





PERDIENDO HASTA LA CAMISA

PLAYHOUSE SRIPPOKER

Productora: **EUROSOFT**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **1.990 ptas.**
Tarjeta gráfica:



Los strippoker son ese tipo de juegos que cuando todo el mundo los ve suele soltar la típica frase: «Vaya, otro strippoker más» y, acto seguido, cuando se ha dispersado la gente se dirige al poseedor del programa y cuidadosamente y en voz baja le preguntan dónde lo ha comprado, ya que están deseosos de echar una partida para ver quién desnuda a quién.

En el programa de Eurosoft son dos las bellezas con las que puedes jugar, Kim y Judy. Nada más cargar el juego, nos preguntará cuál de las dos es la elegida para que intentemos desnudarla, tras lo cual aparecerá, como es habitual, la protagonista, bastante vestida y en una postura algo provocadora.

Como la mayoría de este tipo de juegos, las diferentes acciones se realizan «pinchando» con el cursor, que puede ser manejado con joystick o ratón, en el icono correspondiente. Así, nada más empezar la partida, dependiendo de quién sea el mano, se nos ofrecerán las opciones de Stay o Bet si lo somos nosostros o Drop, Call y Raise si lo es ella. Si pulsamos Stay y ella también acepta pasar, el dinero apostado se conservará para la siguiente mano. Si en cambio, pinchamos Bet (al igual que Raise en jugadas posteriores), aparecerá un submenú con unas cantidades que van desde cinco a treinta, variando de cinco en cinco. Las opciones de Call y Drop son, respectivamente, para ver la jugada o tirar las cartas.

La emoción del poker se ve reforzada, una vez más, por la belleza de inquietantes modelos.

Una vez apostado o pasado, se pueden cambiar cuantas cartas deseéis.El sistema es pinchar la carta a desechar, con lo que se volverá de otro color, para una vez seleccionadas todas, llevar el cursor a la izquierda y pulsar fuego o Enter. En el caso de que os equivoquéis al seleccionar una carta, podéis volver a pinchar sobre ella, con lo que volverá a estar en vuestro poder. Por supuesto, este tipo de correcciones hay que realizarlo antes de seleccionar el descarte final.

Como suelen existir confusiones en cuanto a las jugadas admitidas en una partida de póker, os diremos que este «Playhouse Strippoker» reconoce, de menor a mayor, las siguientes: pareja (Pair), doble pareja (Two Pairs), trío (Three of a Kind), escalera (Straight), color (Flush), full (Fullhouse), póker (Carré) y escalera de color (Straight Flush).

Al comienzo de la partida las condiciones económicas son las siguientes: ambos jugadores disponen de 100$ que pueden ir apostando, pero al perder esa cantidad, cada uno deberá ofrecer una prenda de su vestimenta que será pagada con otros 100$. Así, vosotros podréis ofrecer vuestros pantalones (y esperemos que no tengáis que ofrecer más) y Judy o Kim pueden ofrecer sus faldas, blusa, sujetador, medias y bragas.

Vamos, que con un poco de suerte y habilidad las podéis dejar tal y como vinieron al mundo. Pero, ¡cuidado con no perder los calzones!

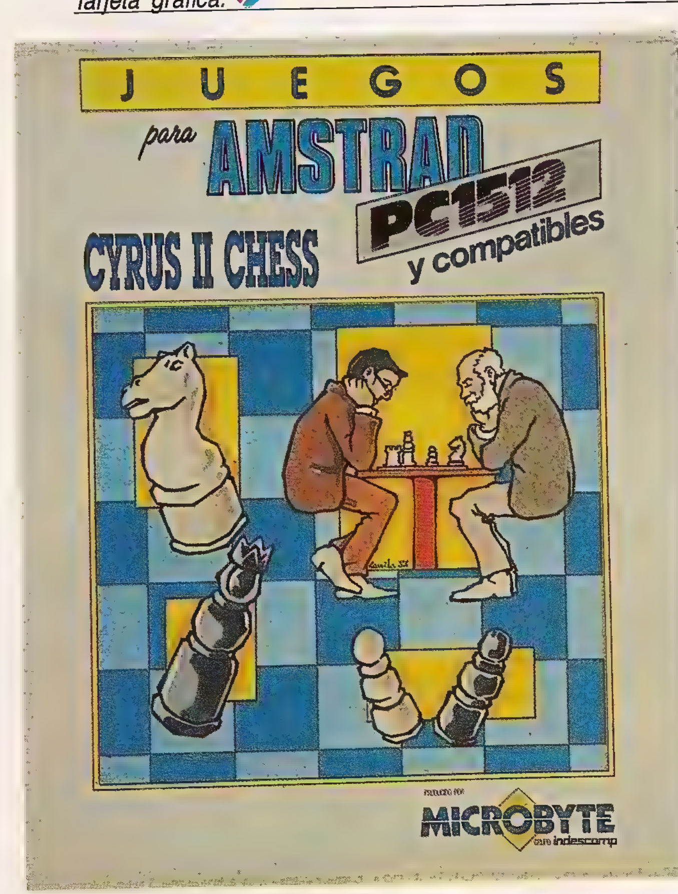


JUGADA MAESTRA

CYRUS II CHESS

Los movimientos pueden efectuarse mediante la notación algebraica o con el empleo de los cursores.

Productora: **MICROBYTE**
Distribuidor: **INDESCOMP**
Precio: ▪ ▪ ▪ ▪
Tarjeta gráfica:



Microbyte nos presenta en este «Cyrus II Chess» la posibilidad de practicar el deporte, juego, arte y ciencia del ajedrez.

Nada más cargar el programa la pantalla dibuja un tablero en tres dimensiones con sus respectivas fichas blancas y negrás y sus 64 casillas. Los movimientos pueden realizarse mediante el uso de notación algebraica (por ejemplo, escribiendo e2e4) o mediante el empleo de los cursores y la tecla «enter», lo cual facilita el manejo en gran medida.

Ahora podríamos jugar la partida, pero merece la pena pulsar la tecla «F1», puesta esta acción nos permite acceder a la página o submenú de ayuda, donde las posibilidades son casi infinitas.

El juego permite elegir el nivel de dificultad entre los dieciséis rangos presentados.

En esta «pantalla de ayuda» se nos muestra el nivel en el que estamos jugando, los dos relojes y un tablero a escala con la situación de las piezas.

Las opciones que nos permite este menú son:

— Visualizar el tablero. Con «F1» vuelves al menú.

— Invertir el tablero, es decir, darle media vuelta.

— Escoger el nivel de dificultad entre dieciséis posibles rangos.

— Pedir que el ordenador mueva esta jugada por ti.

— Comenzar una nueva partida.

— Elegir entre jugar contra el ordenador, contra otro humano o ver una partida donde blancas y negras son movidas por el ordenador.

— Abandonar el programa.

— Activar/desactivar sonido.

— Visualizar el tablero en dos o tres dimensiones.

— Visualizar el análisis orientativo que de las posibles jugadas realiza el ordenador.

— Examinar una partida.

— Volver al movimiento anterior o repetir el movimiento.

— Rotar el tablero a izquierda y/o derecha.

— Visualizar la casilla seleccionada (marcada por el color rojo).

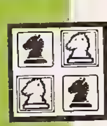
Además, pulsando las teclas «F2» o «F7» desde esta pantalla podremos optar a otras características del programa. La tecla «F3» sirve para insertar o quitar piezas, borrar el tablero, cambiar a blancas o negras, abortar el último movimiento realizado en este modo inserción, visualizar las piezas que no han sido movidas hasta el momento.

La tecla «F4» es de una gran utilidad dado que permite la búsqueda de las mejores jugadas posibles a partir de una posición dada, ya sean jugadas ofensivas buscando el mate o defensivas, intentando evitarlo. También en este modo podemos seleccionar y cambiar de nivel.

Pulsando «F5» podremos reinicializar los relojes o simplemente cambiar estas magnitudes.

«F6» nos permite realizar todas las clásicas operaciones de cargar, grabar una partida y realizar un directorio en busca de posibles partidas anteriormente grabadas.

Por último, «F7» permite el uso de la impresora.



PREGUNTAS Y RESPUESTAS

MASTER-TRIVIAL-1

Productora: **SPE**
Distribuidor: **SYSTEM 4**
Precio: **2.250 ptas.**
Tarjeta gráfica:



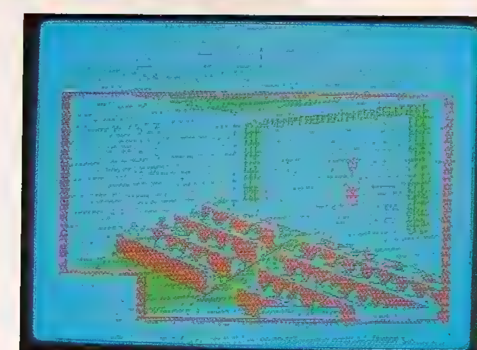
Nos encontramos ante una nueva versión informatizada de los clásicos juegos de preguntas y respuestas. En esta ocasión hasta cuatro jugadores podrán medir sus fuerzas entre sí, por turnos sucesivos. La acción se desarrolla en un auditorio, en el que el presentador plantea una pregunta y presenta cuatro posibles respuestas, entre las que se encuentra la correcta, que deberá ser seleccionada antes de treinta segundos.

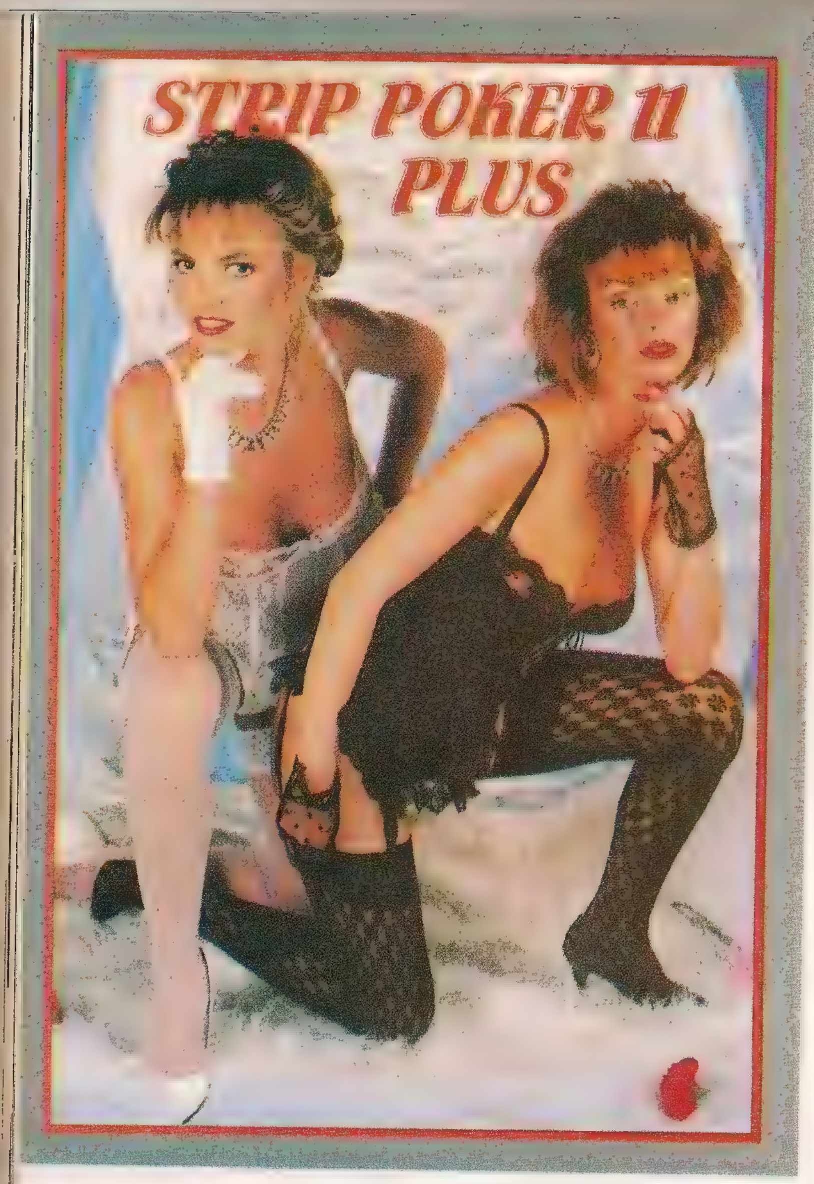
Antes de comenzar a jugar el programa realiza una serie de cuestiones —destinadas a definir las características de cada partida— como número de participantes, juego libre o asignación automática, en esta última previamente se especifica la edad de los jugadores para determinar la dificultad, y duración de la partida, en función del tiempo real o del número de preguntas.

La puntuación está determinada por el tipo de juego; cada respuesta correcta incrementará nuestro marcador en cien puntos y cada fallo lo disminuirá en cincuenta.

En la opción de juego libre la puntuación depende directamente del nivel de las preguntas, oscilando entre cincuenta, cien y cientocincuenta.

«Matertrivial» es un programa educativo destinado a los más pequeños de la casa, que podrán de esta forma ampliar sus conocimientos de forma amena y comprobar su evolución en cada partida.





LENCERÍA FINA

STRIP POKER II +

Productora: **ANCO**
Distribuidor: **SYSTEM 4**
Precio: **2.250 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Cuando acudí a Las Vegas en viaje de negocios no sabía en la aventura en la que me iba a meter. Yo ya había oído historias de todo tipo sobre lo que puede ser un fin de semana en esta ciudad del Estado de Nevada, pero la gran mayoría no pasaban de ser historias más o menos fantasiosas y en gran medida tergiversadas por los narradores de tales historias.

Sin embargo, os puedo asegurar que lo que a continuación sigue es cierto en su totalidad, o casi. Yo había estado todo el fin de semana metido en negociaciones con una compañía de exportación e importación acerca de un negocio que podría reportar varios millones de dólares a la compañía a la que represento (nombre que dejo en el anonimato por razones obvias de seguridad) y un buen pellizco para mis bolsillos.

La cuestión es que acabadas las negociaciones con éxito, el «pez gordo» de la otra compañía me invitó a enseñarme la ciudad y ser mi anfitrión. La verdad es que visité lugares de todo tipo, desde lujosos bares donde una Coca-cola te costaba 10.000 pesetas hasta tugurios semiescondidos en callejuelas cuya reputación (mala reputación, claro está) estaba fuera de toda duda. La cuestión es que no sé bien cómo ni porqué, en uno de los muchos bares que visitamos salió el tema del póker y cómo cuando llevo unas cuantas copas de más mi lengua no tiene freno, acabé en una lujosa mansión del capo mafioso de la ciudad, donde se celebraban partidas de póker un tanto especiales y bastante caras. Eran partidas de strip-póker, y como yo tenía las tarjetas de crédito de mi compañía (ostento un alto cargo y gozo de plena confianza), aquí me encuentro, ante una increíble muchacha con cinco cartas en la mano dispuesta a desplumarme y yo dispuesto a... ¿Te apuntas a la partida?

Historias aparte, Strip Poker II+ no es sino un simulador de póker que cuenta con el aliciente de jugar contra una bella señorita que irá despojándose de sus ropas a medida que le vayamos dejando sin un centavo, si somos capaces de ello.

Al empezar el juego cada jugador dispone de 100$ y la apuesta inicial es siempre de 5$. A partir de ahí se dan cartas y en función de nuestros conocimientos del póker, decidiremos qué acciones son las más acertadas; es decir, podremos ver la apuesta del contrario, subirla, no ir, quedarnos, descartarnos...

Si queremos que nuestra contrincante se vaya despojando de sus prendas íntimas tendremos que ganarle previamente cien dólares.

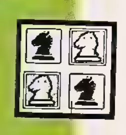
Lo interesante empieza cuando algún jugador se queda sin dinero; entonces se le ofrecen 100$ por alguna prenda, con lo cual podrá seguir jugando. Si esa baza la pierde, deberá quitarse alguna prenda; si gana, devolverá los 100$, permanecerá con la prenda puesta y seguirá jugando con lo que le haya quedado. Hablo en plural porque se supone que tú también debes quitarte la ropa si pierdes y todo eso, pero no te preocupes, que mientras no fabriquen ordenadores con capacidad visual y similares, puedes hacer trampa. Además, cada vez que alguno de los dos jugadores supere la barrera de los 100$ podrá comprar una de las prendas que hubiera perdido anteriormente, para que no te duermas en los laureles.

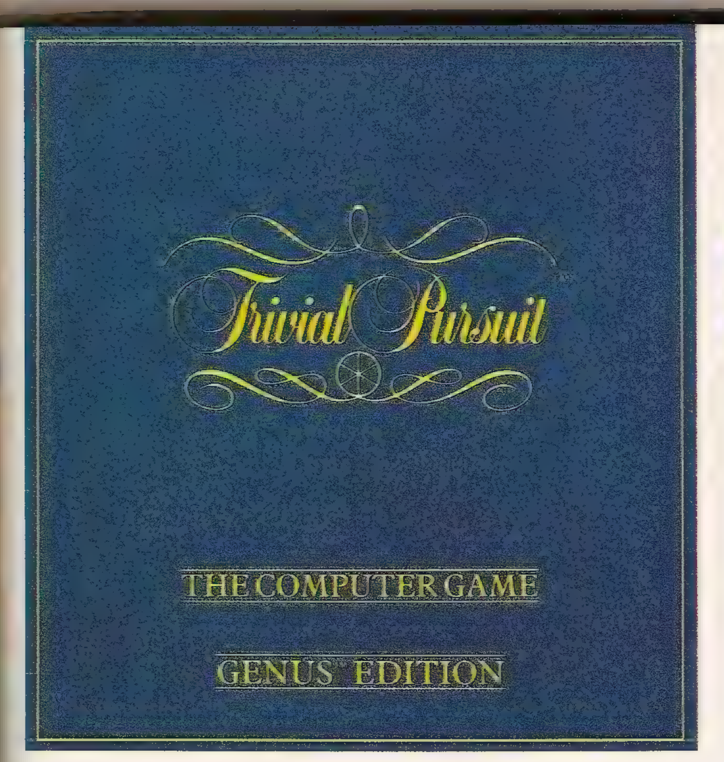
Durante el juego la chica desaparece para que podamos ver las cartas, mensajes y marcadores.



Entre mano y mano accederemos a un menú donde se nos ofrece jugar la siguiente mano, ver la chica (durante el juego la parte inferior se borra para poder imprimir las cartas, letreros y marcadores), empezar de nuevo, competir con la otra jugadora o abandonar el programa.

Sí, habéis leído bien. Podremos escoger entre dos bellas señoritas.





Esta versión informatizada del clásico juego de mesa aprovecha las posibilidades sonoras y gráficas del juego

EL VALOR DE LA SABIDURÍA

TRIVIAL PURSUIT

Productora: **DOMARK**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **2.750 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Cuenta la leyenda que el dios Apolo se hallaba preocupado, cariacontecido. Cuenta la leyenda que el dios Apolo meditaba sobre la posibilidad de encontrar al hombre más sabio del mundo, aquel cuya mente guardara mayor número de conocimientos. ¡No!, mejor dicho, aquel cuyo cerebro almacenara todos los conocimientos de la Humanidad... ¿Existiría hombre tal? ¿O sería cualidad ésta reservada únicamente a los dioses del Olimpo? En tal caso, su sueño de encomendar a un humano la tarea de recopilar todos los saberes del planeta en una enciclopedia se desvanecía como el frescor de una tormenta de verano.

Otrosí, ¿cómo encontrar este hombre? ¿Cómo saber que esa persona en cuestión era la adecuada? Tarea fundamental era ésta que no podía dejarse al libre albedrío de los hados, sino que debía ser fruto de una concienzuda investigación y sabia decisión...

Y Apolo recorrió la Tierra con su vista y fue seleccionando a los más famosos y renombrados sabios de todos los territorios habitados; sin embargo, como no quería que los árboles le impidieran ver el bosque, redujo el grupo hasta quedarse con los seis mejores, los más sabios, los más inteligentes, los más justos...

¡Bueno, cinco y yo, porque todavía no sé qué pinto aquí! La verdad es que me considero inteligente (lo cual me ha servido para seguir vivo después de todos los jaleos en los que me he metido), rápido mental y físicamente, ingenioso, ocurrente y con una cultura media aceptable, pero de ahí a estar entre los seis hombres más sabios de la Humanidad... En cualquier caso, no seré yo quien cuestione la decisión de un dios.

Allí estaba yo, reunido en una cueva junto al resto del grupo, esperando a que Apolo se dignase aparecer y nos sacase de dudas, porque, después de todo, no sabíamos cómo tendríamos que demostrar quién era el mejor, ni los premios y castigos en liza, que los dioses son muy dados a este tipo de niñerías.

Como si hubiera estado leyendo mis pensamientos, hizo una aparición magistral, llena de efectos especiales a lo Steven Spielberg: humo, lucecitas y sonido hi-fidelity; para completar el espectáculo hizo un movimiento extraño con la capa que le cubría y apareció con una caja en la mano. «Señores, es hora de jugar al "Trivial Pursuit" y decidir quién es sabio entre los sabios...»

Bueno, dioses y demás historias de ciencia-ficción aparte, la verdad es que el «T. P.» es un excelente juego para comprobar que el bachillerato no te sirvió para absolutamente nada, pasar un buen rato y comprobar cuán bajo es tu nivel de conocimientos.

El juego ofrece la posibilidad de jugar desde uno a seis participantes, y para aquel alienígena que todavía no conozca el «Trivial» diremos que el juego se desarrolla en un tablero donde cada casilla corresponde a un área del conocimiento y al caer en cada casilla se nos hará una pregunta correspondiente al área en cuestión; si acertamos seguiremos tirando el dado y respondiendo a la siguiente pregunta; si fallamos pasa el turno al siguiente jugador. El objetivo es hacerse el primero con las seis áreas; para ello existen en el tablero seis casillas especiales donde si acertamos la pregunta nos haremos con el correspondiente sector o «quesito», que se dice en la «jerga pursuitiana».

Las seis áreas del conocimiento son: Arte y Literatura, Ciencias Naturales, Geografía, Historia, Deportes y Ocio y Diversos. El programa sustituye el dado por una rutina que selecciona un número aleatorio entre uno y seis y, a diferencia de la máquina recreativa, no te ofrece posibles respuestas, sino que tú debes decir una y según coincida con la que te dé el ordenador decirle si has acertado o no (con lo cual la tentación de hacer trampa si juegas en solitario es realmente grande).

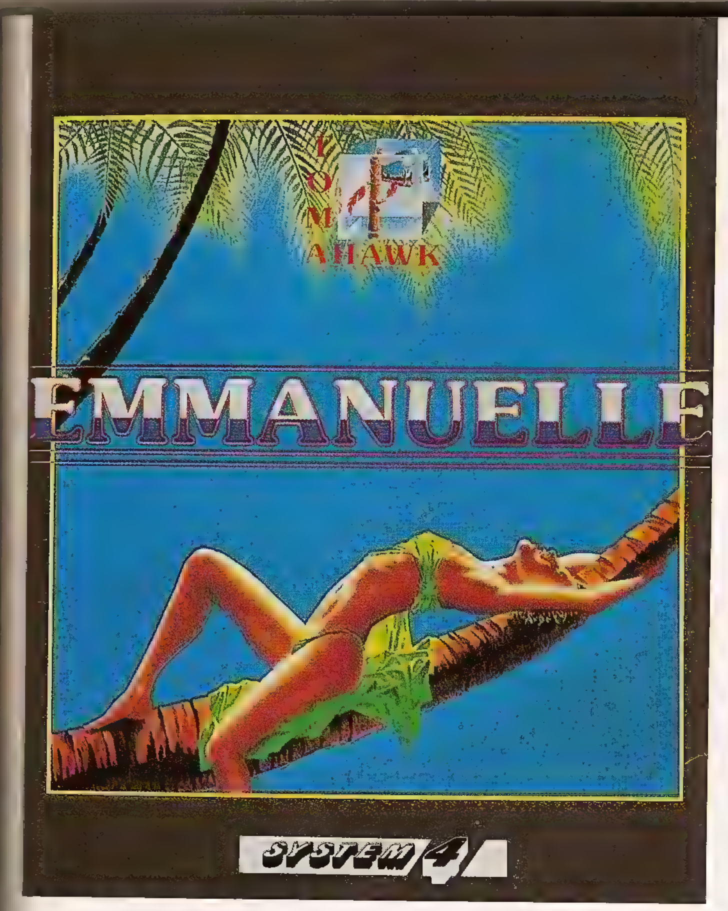
Por lo demás, el programa ofrece un completo menú que te permite modificar los nombres de los concursantes, abandonar, descansar, regresar, echar otra partida, sonido on/off, estadísticas, carga/almacenamiento, puntuaciones, etc.





Cualquiera que sea tu HOBBY

HOBBY PRESS, tiene tu revista



SÓLO PARA ADULTOS

ENMANUELLE

Dinero, lujo, pasión y erotismo son los principales ingredientes de este singular programa de Tomahawk

Productora: **TOMAHAWK**
Distribuidor: **SYSTEM 4**
Precio: **2.850 ptas.**
Tarjeta gráfica:

¡Hola amigos!, me presentaré. Mi nombre es Marc Henri, ¿mi profesión?, aventurero, ¿mi aventura? una mujer, Enmanuelle. He seguido por medio mundo a esa endiablada mujer y nada conseguirá ahora que abondone la búsqueda. Se que Brasil es muy grande, pero la encontraré y vendrá a Europa junto a mí, rendida a mis pies, sometida a mi voluntad. Pero queda mucho camino por recorrer, debemos ponernos en marcha.

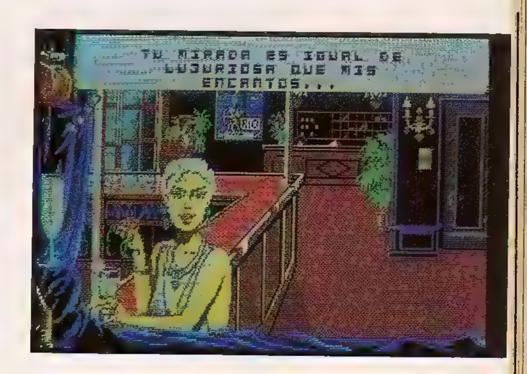
Sé que Enmanuelle ha desembarcado en Rio. Aquí comienza mi aventura. Se que la única forma para atraerla es aumentar mi potencial erótico, aplicando las tres leyes de un singular personaje llamado Mario, muy popular por estos lares. Además de con mi intuición cuento con mi dinero y mi energía y mi erotismo. El dinero en principio no es problema, siempre hay un casino a mano y allí si una bella dama escucha lo que quiere oir, siempre podrá decirme a qué números debo apostar; también es un buen lugar para hacer negocios, el trafico de diamantes es peligroso, pero creo haber oído en alguna parte que dinero llama a dinero y que mejor lugar que un casino para tentar a la suerte. En Brasil todo cuesta dinero, pero por la misma razón todo puede comprarse, la información obtenida en el hotel me ha conducido hasta Mario, ahora se que es lo que busco: tres estatuillas que representan sus leyes. Encontrarlas no va a ser fácil pero los lugares más insospechados me conducirán hasta ellas; ya dije antes que el dinero lo puede todo, tal vez si me porto bien podré conseguirlas por un módico precio. Con ellas en mi poder, tendré que probar mi capacidad, cumpliendo al pie de la letra sus planteamiento, ¿dónde encontraré dos chicas para cumplir la primera regla?, ¿tal vez en la playa?.

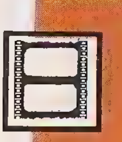
Lástima, me equivoqué, mucho moro es lo que anda suelto ¿por qué uno no puede invitar a una escultural mujer a pasar una noche desenfrenada, sin que aparezca provocador un despreciable novio o marido?. De todos modos, no me ha ido tan mal, son muchas ya las veces en que me he visto en esta misma situación, y nada mejor que un par de puñetazos para poner las cosas en su sitio. Será mejor que regrese al hotel y eche un vistazo por las habitaciones, nunca se sabe lo que uno se encontrará tras la cerradura, tal vez esté allí Enmanuelle. Bueno, no he encontrado a enmanuelle, pero la compañía también ha merecido la pena; necesito beber algo, mi energía comienza a descender. Tal vez en el bar encuentre lo que busco.

Nada, imposible, comienzo a estar realmente cansado, esta vida desenfrenada está acabando conmigo y con mi dinero, regresaré al casino; después me aguarda el carnaval, utilizaré la máscara que Mario me regaló para pasar despercibido. Hay gente a la que no entiendo , ¿por qué se molestan tanto por un piropo?. ¡Bah, mujeres!. Iré a las cataratas, un chapuzón me vendrá de miedo. ¡Qué vista! ¡Dios mio, lo que se ve en la playas de por aquí!. ¡Un salto atlético y le dejaré impresionada!. ¡Ahhhhh.....! ¡Otra vez será, olvidé que no tenía energía!. ¡Qué vida más dura, lo que tenemos que sufrir!

CARGADOR

```
10 ' CARGADOR PARA EL EMMANUELLE (VERSION PC)
20 ' ***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 CLS:KEY OFF
40 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 70
50 C$=C$+CHR$(C)
60 GOTO 40
70 IF S<>11079 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":E
ND
80 PRINT:PRINT" INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS
GRABAR EL CARGADOR PARA EL JUEG
O Y PULSA UNA   TECLA"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "cemmanu.com" FOR OUTPUT AS #1
110 PRINT #1,C$
120 CLOSE 1
130 PRINT:PRINT"CREADO EL PROGRAMA CEMMANU.COM .E
JECUTALO ANTES DEL EMMANUELLE S
IEMPRE QUE VAYASA JUGAR PARA CONSEGUIR QUE TU DIN
ERO,ENERGIA Y EROTISMO SE VAYAN
 RENOVANDO,Y ASINUNCA SE TE AGOTEN."
140 END
150 DATA 14,31,184,22,53,205,33,137,30,99,1,140
160 DATA 6,101,1,250,184,0,0,142,216,199,6,88
170 DATA 0,46,1,140,14,90,0,251,180,9,14,31
180 DATA 186,107,1,205,33,186,0,2,205,39,46,163
190 DATA 103,1,46,137,30,105,1,88,91,83,80,30
200 DATA 142,219,129,62,197,107,61,75,31,117,18,1
99
210 DATA 6,138,2,250,0,199,6,154,2,100,0,199
220 DATA 6,156,2,100,0,46,161,103,1,46,139,30
230 DATA 105,1,234,0,0,0,0,0,0,0,0,67
240 DATA 97,114,103,97,32,97,104,111,114,97,32,10
1
250 DATA 108,32,69,77,77,65,78,85,69,76,76,69
260 DATA 10,13,40,67,41,32,74,46,83,46,70,46,36,-
1
```







El intrépito agente especial, encargado de resolver esta misión, debe registrar los objetos de cada pantalla

LA FORTALEZA INESPUGNABLE

IMPOSSIBLE MISSION II

Productora: **EPYX**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

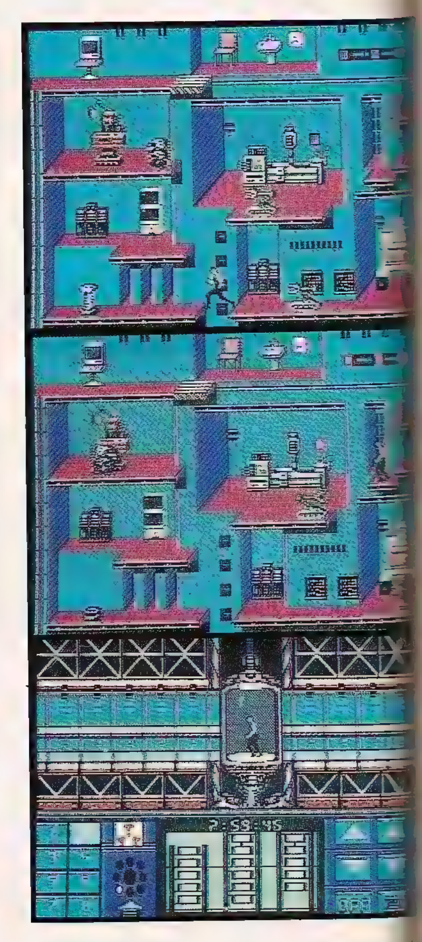
Ha pasado ya más de un año desde que derroté al malvado Elvin; la tarea no fue fácil, pero mis grandes dotes como atleta y la preparación que recibí para convertirme en agente especial fueron fundamentales en el desenlace de los acontecimientos. Sin embargo algún tiempo después el chiflado científico fue puesto en libertad, la clínica en la que fue recluido necesitaba urgéntemente camas y a su juicio Elvin había respondido perfectamente al tratamiento. Cuando me lo comunicaron puse el grito en el cielo, era imposible, no sabían lo que hacían. Como yo me temía Elvin no tenía solución, ahora una nueva amenaza se cierne sobre la humanidad; el malvado ha colocado un cohete termonuclear en la sala de control de una de las torres en la que habitualmente desarrolla sus maquiavélicos proyectos y ha amenazado con lanzarlo contra la ciudad si en unas horas no le permiten convertirse en el gobernador absoluto de la nación.

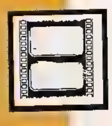
Sólo cuentan con unas horas y una vez más han recurrido a mí. Que le haya vencido una vez, no significa que pueda hacerlo siempre, pero tengo que intentarlo, ya conozco su guarida y sus sistemas de seguridad; tengo una posibilidad entre un millón de desactivar el cohete, pero menos es nada...

Para resolver la misión, cuento además de con mis cualidades naturales, con una eficaz computadora de bolsillo que muestra la estructura de las torres y mi localización en las mismas, así como las habitaciones que he visitado. Llegar hasta la sala de control no va a ser fácil. Primero debo registrar todos y cada uno de los objetos que hay en cada sala, para intentar encontrar las claves numéricas que me permitirán acceder a las otras torres. Todo debe ser minuciosamente registrado, hasta los cuadros y las plantas pueden ser vitales. Cuento con un tiempo fijo para registrar cada objeto, pero si la presencia de los guardianes de Elvin me obliga a dejar mi trabajo a medias, deberé regresar hasta conseguir mi objetivo; nada debe quedar fuera de control, no sé dónde se encuentran las claves. Por suerte además de las claves podré conseguir bonificaciones de tiempo y objetos que podré activar desde los terminales que hay en cada pantalla. Con los objetos podré defenderme de los robots que protegen las salas, paralizándolos o desactivándolos, incluso podré hacerlos volar por los aires; también desde los terminales controlaré, si previamente he conseguido recoger los iconos que los representan, las plataformas desactivadas y las bombillas que iluminarán las salas a oscuras.

Una vez que haya conseguido las claves debo introducirlas en mi computadora que se encargará de compararlas con las reales y si he conseguido las que conrresponden a la combinación correcta podré pasar a otras torres. Pero con esto no basta, para llegar a la sala de control debo coger los ascensores privados de Elvin que tienen también una clave, aunque en este caso es musical; registrando las cajas fuertes encontraré algunas sintonías que debo grabar en mi computadora para encontrar la sintonía correcta.

Llegar hasta la sala central ha sido una tarea de locos. Ahora que estoy aquí no se qué hacer; pensé que encontraría un sólo terminal para desactivar el cohete y resulta que hay tres, seguro que dos de ellos son una trampa mortal. He de tomar una decisión, apenas me quedan unos segundos para que se cumpla la amenaza de Elvin...Todo sea por la salvar mi país...Pito, pito, gorgorito...







EL APRENDIZ DE BRUJO

WIZARD WARZ

Productora: **GO!**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Nuestro objetivo en este juego de la compañía americana Go! es bien sencillo: somos un joven e inexperto aprendiz de mago, y nuestro objetivo consiste exclusivamente en convertirnos en el jefe Wizard, el título más alto dentro de las esferas de la magia.

Para ello, vamos a tener que enfrentarnos contra los siete grandes magos del mundo, que utilizarán sus más eficaces y secretos hechizos para intentar derrotarnos.

Nosotros por nuestra parte tampoco iremos precisamente desarmados, ya que nada más comenzar el juego tendremos opción a escoger cuatro conjuros de todos aquellos que figuran en el mágico Libro de los Hechizos.

Una vez hecho esto, apareceremos en el primer nivel de los tres que componen en total el juego; en la pantalla podremos observar tanto nuestros movimientos, como el estado de nuestros diferentes marcadores de energía física mental y espiritual, asi como también en un recuadro destinado a este efecto los diferentes enemigos que encontremos en nuestro camino.

Cuando nos enfrentemos contra algún adversario apareceremos en una pantalla especial, la zona de combate, en la que se entablará una particular batalla de hechizos entre nosotros y nuestro contrincante.

En fin, que como veis, el título de gran jefe Wizard está en juego, y en vuestras mágicas manos está la oportunidad de haceros con él. Que la magia esté con vosotros...

RESCATE DE LA PRINCESA

FORTERESSE

Productora: **LORICIELS**
Distribuidor: **PROEIN**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

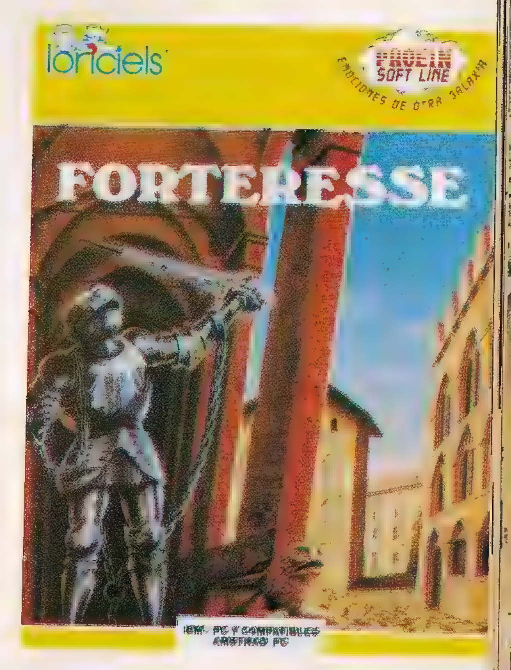
Nueva misión de rescate de princesa al canto. Esta vez, la acción se desarrolla en el año 666, en una época en el que el diálogo y la tolerancia no son precisamente las mayores virtudes del comportamiento humano.

Y como parece que esto del rapto siempre ha estado de moda, pues algún señor feudal mosqueado ha decidido raptar a la hija del caballero Angkor y llevársela, vestida nada más que con una libiana armadura, a lo más profundo de las mazmorras de su fortaleza.

Tú, como afamado galán, no quieres perder la oportunidad de ser quien consiga abrir la susodicha armadura, puesto que, además, el padre de esta dulce criaturita de 22 años ha prometido que quien consiga rescatarla será su dueño para siempre (no es listo ni nada el viejo).

Bueno, el caso es que aquí estás, a las puertas de la fortaleza sin más armas que tu astucia y más valuarte que la intención de pasar un buen rato.

Antes de continuar creemos que es nuestra obligación decirte que si esperas encontrar en este programa emoción a raudales y acción desenfrenada, mejor espera sentado, porque la verdad es que este es un juego en el que las cosas deben ser tomadas con mucha calma y paciencia; vamos, como en cualquier videoaventura que se precie.



Así, para ir avanzando en la aventura, deberás ir haciendo uso de un sistema de iconos en el que se te presentan varias acciones diferentes a elegir: la dirección a la que quieres (o puedes ir), subir y bajar escaleras, coger y soltar, utilizar, y otras opciones de manejo del disco como salvar, abortar, etc...

Elige las opciones adecuadas y llévate una princesa a tu casa.



HUÍDA DE LA CIVILIZACIÓN

EL LIBRO DE LA SELVA

Productora: **COKTEL VISION**
Distribuidor: **SYSTEM 4**
Precio: **2.850 ptas.**
Tarjeta gráfica:

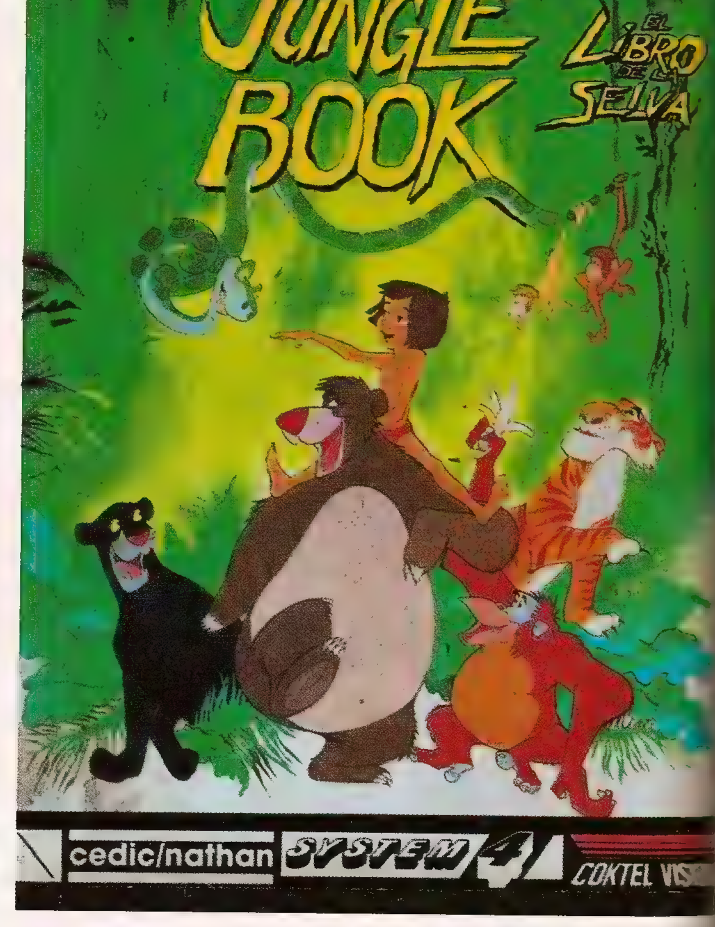
Aunque le pese a Walt Disney, Mowgli ha decidido marcarse esta aventura por su cuenta, cambiando la espectacular pantalla grande por la pantalla de nuestros ordenadores. La aventura, eso sí, está basada en la entrañable película que lanzó a la fama la novela de Kypling y aunque los más nostálgicos se resitan a aceptar este cambio de imagen, ¿a quién no le hubiera gustado compartir con Mowgli las emociones de la selva?...

Coktel vision nos ha puesto ahora al alcance de la mano, hacer realidad, eso sí con algunas limitaciones, un sueño imposible. Si has decidido participar en esta película, lo primero que vas a encontrar es una perfecta ambientación. La sala de un cine es el escenario perfecto y en la pantalla desfilan nuestros entrañables personajes. Pero curiosamente, los seis espectadores que quieren ver esta película no están demasiado dispuestos a resistir un terrible ataque de sueño si la acción no les entretiene, ellos son quienes valorarán nuestra actuación con sus bostezos; si ves como progresivamente ellos se entregan a los brazos de Morfeo, o es que el cine no es lo tuyo, o es que te falta práctica como aventurero informático.



Pero, vayamos por partes, antes de desanimar a nadie no estaría de más recordar nuestro objetivo. Por supuesto el personaje central es Mowgli, y nuestra misión es guiarle a través de las cuarenta pantallas que componen los cuatro escenarios del juego —la jungla, el templo, las grutas y la sabana—, para que consiga la libertad y no sea enviado al poblado.

El recorrido está plagado de peligros, a los que Mowgli deberá enfrentarse con los diferentes objetos que recogerá. Además de los obstáculos más representativos de la selva, nuestro protagonista se encontrará con otros personajes, también procedentes de la película de Dysney, quienes no siempre estarán dispuestos a ayudar a Mowgli en su huida hacia la libertad.

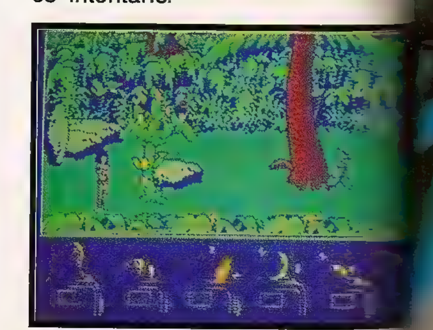


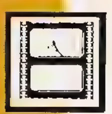
Mowgli, como ocurría en la película de Walt Disney, deberá intentar no ser llevado de regreso a la civilización

Sin embargo no todo van a ser contratiempos, también encontraremos otros personajes que le permitirán progresar y además contamos con la habilidad natural en el salto de nuestro protagonista; los diversos objetos le permitirán salir airoso de situaciones comprometidas. Podemos acumular un máximo de seis objetos del mismo tipo en nuestro marcador, que irán despareciendo progresivamente cuando hayan sido arrojados contra los enemigos.

Cada pantalla contiene un número determinado de puertas que dan acceso a otros lugares; en muchas ocasiones alguna de estas puertas estará bloqueada por un enemigo, lo que nos obligará a emplear los objetos que previamente deberemos haber recogido. La única estrategia a seguir para completar el juego es dosificar los objetos y memorizar los posibles recorridos, para de esta forma evitar derrochar nuestra peculiar munición contra personajes u obstáculos que no interfieren en el desarrollo del juego.

La aventura acaba de comenzar, los espectadores comtemplan escépticos la pantalla ¿serás capaz de mantener su atención? Argumento no te falta, todo es intentarlo.





ROMÁNTICO RESCATE

PHANTIS

Productora: **DINAMIC**
Distribuidor: **DRO**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

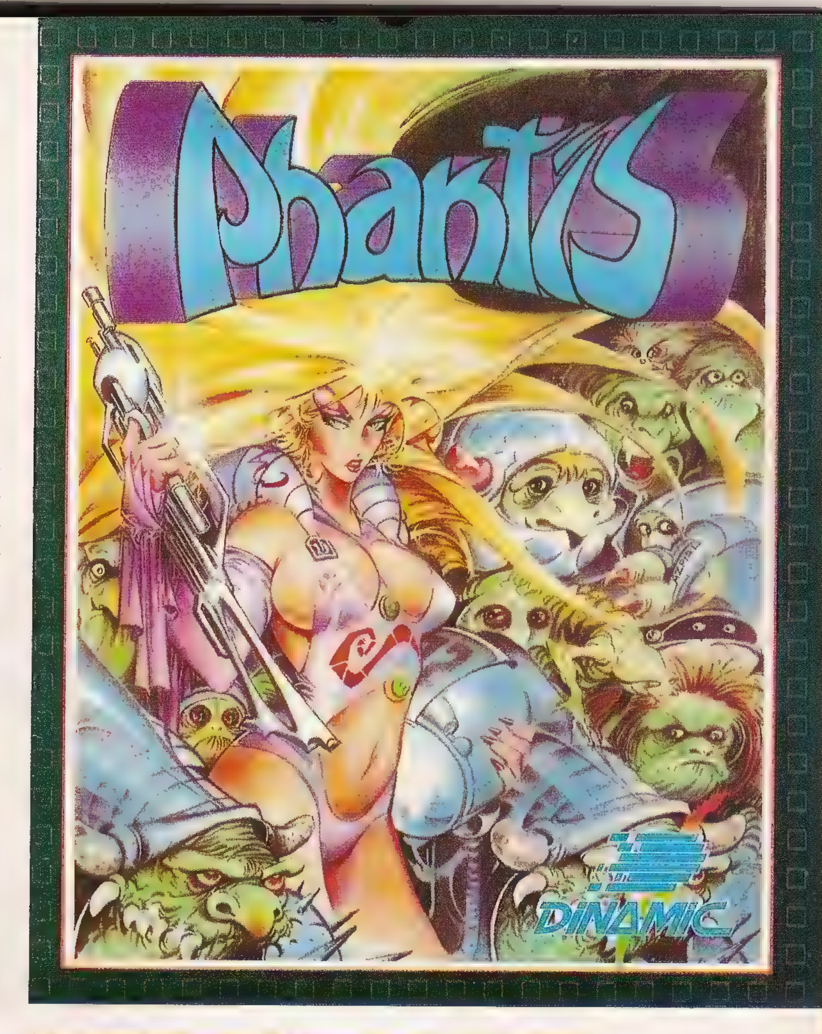
La comandante Serena era una de esas mujeres que sólo existen en la imaginación de unos cuantos escritores de ciencia-ficción: cuerpo escultural, ojos azules de penetrante mirada, melena rubia de dorados reflejos... e inteligencia y forma física de nivel superior; no es de extrañar, por tanto, que la comandante Serena fuera el elemento más valioso del Departamento de Seguridad e Investigación Espacial.

Serena tenía un hobby que desarrollaba entre misión y misión: la exploración plantearia. Como licenciada en Biología, en Culturas Preuniversales y Geología planetaria, esta afición le permitía el desarrollo de todas sus nociones aprendidas en sus años de universitaria, a la vez que la exploración de tierras inhóspitas le proporciona una satisfacción sin igual.

Pero en uno de estos viajes Serena y su novio, el Comandante General Selio, fueron a parar a Minoidos IV, más conocido por los exploradores por Phantis. Phantis es un planeta de inusitada belleza, pero habitado por especímenes de gran violencia. Y en un momento de descuido, Selio fue raptado por una tribu antes de que Serena pudiera reaccionar. Ahora se halla en su nave, y sabe que la única opción de recuperar a su novio es emprendiendo ella sola el rescate, pues no hay tiempo para pedir refuerzos.

Phantis se divide en dos partes; la primera es un arcade de scroll horizontal que se compone de cuatro fases. En la primera deberemos acabar y/o evitar dos clases de enemigos: las naves y los meteoritos, teniendo en cuenta que los meteoritos poseen una mayor dureza que las naves.

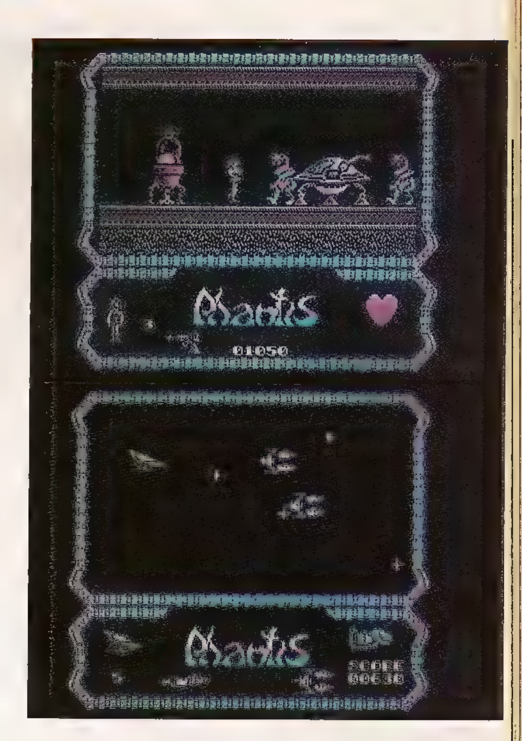
Después de esta etapa de aproximación al planeta nos introducimos en la zona volcánica; aquí, además de las naves de reconocimiento y sus proyectiles, deberemos tener cuidado con las miniburbujas incandescentes capaces de perforar el casco de nuestra nave y las enormes bolas de magma. Superada esta etapa nos introducimos en la cueva que sirve de acceso al pantano, recorrida por los cazas, como en niveles anteriores, por torbellinos huracanados y por organismos polifacéticos de gran dureza. La cuarta fase corresponde al pantano. Aquí descendemos de la nave para montarnos en un híbrido entre caballo y canguro que nos servirá de medio de transporte. Los enemigos en esta ocasión son los habitantes del planeta, que pueden aparecer a lomos de sapos gigantes por el agua, montados en un pterodáctilo por el aire o sin ningún tipo de montura.



La comandante Serena tenía un hobby que desarrollaba entre misión y misión: la exploración planetaria

La segunda parte de Phantis es otro programa que se carga separadamente y que requiere una clave de acceso, la cual se obtiene al terminar la primera parte (por cierto, esta es 11334). Esta segunda parte es una videoaventura que se desarrolla en los seis niveles del interior de Phantis, donde se halla escondido el compañero de Serena.

El nivel superior del planeta es una zona pedregosa, donde se nos unirá una bola con boina que nos servirá de arma contra los habitantes, que nos ataca-



rán montados en macrobolas como la nuestra.

En el segundo nivel recorremos la base alienígena, no sin antes recoger el turbo láser de iones que nos servirá para acabar con los indígenas, a los que se le han unido una especie de muslos de pollo con alas. Hay que tener cuidado y acceder un momento al piso inferior y recoger el cargador de protones, para volver al nivel anterior y seguir avanzando.

Llegamos ahora al bosque subterráneo, donde recogeremos el Medallón de Acceso que nos permitirá el paso al cuarto nivel, no sin antes haber luchado con serpientes, sapos y especies voladoras no identificadas.

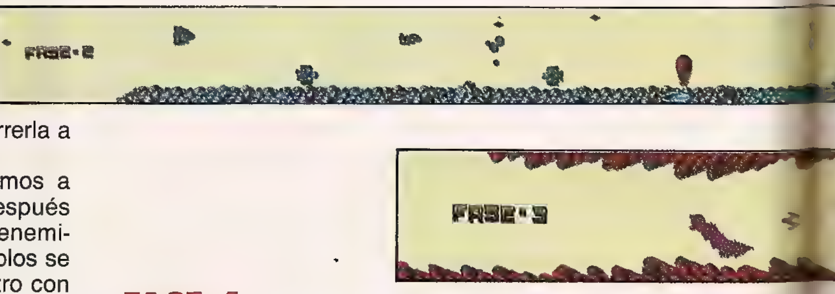
El lago interior nos aguarda con sus pirañas asesinas y sus plentosaurios que atacan por sorpresa. Si logramos pasarlo llegaremos al helipuerto.

El helicóptero nos permitirá atravesar la gruta que conduce a la zona volcánica. Aquí no hay enemigos, pues las condiciones ambientales imposibilitan la existencia de vida, pero tendremos que tener cuidado con la lava, las burbujas y los desprendimientos de roca. La última parte de esta zona podremos recorrerla a pie.

Por último, llegamos a la prisión, donde después de acabar con los enemigos aéreos y los diablos se producirá el encuentro con nuestro amado, momento en el que habremos concluido la misión. Los corazones repartidos a lo largo y ancho de esta segunda parte nos proporcionarán una vida extra.

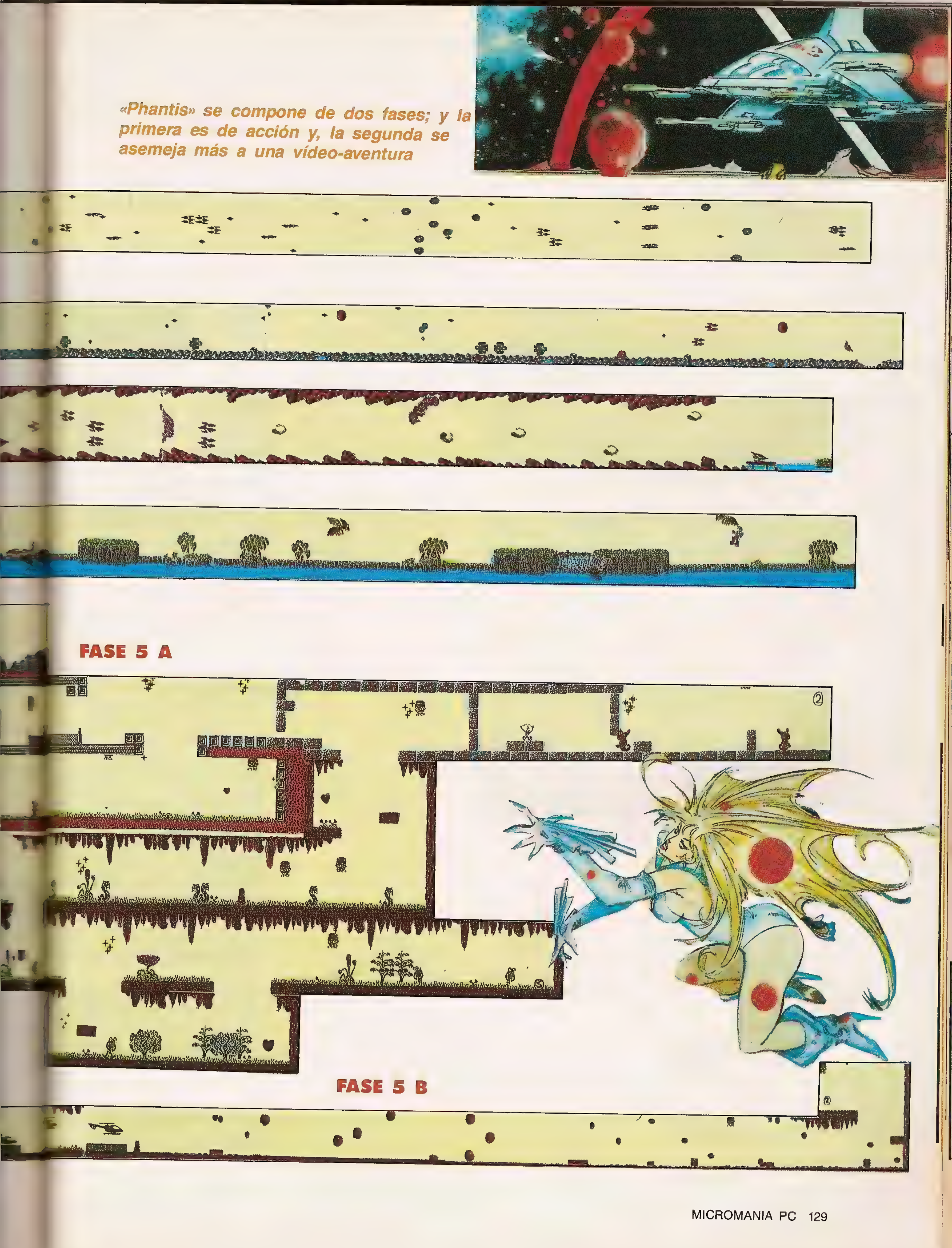
Los corazones repartidos a lo largo y ancho de la segunda parte nos proporcionan una vida extra







FASE 4

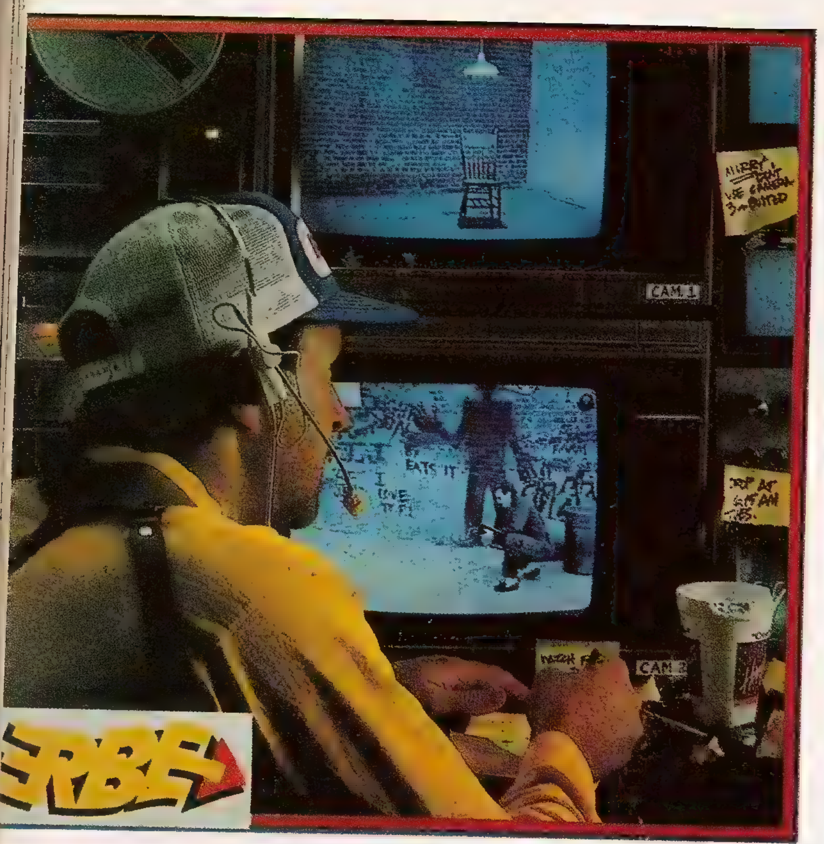


«Phantis» se compone de dos fases; y la primera es de acción y, la segunda se asemeja más a una vídeo-aventura

ACABA CON EL NARCOTRÁFICO

L. A. CRACKDOWN

Productora: **EPYX**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:



En este policiaco juego de Epyx, vamos a tener que asomarnos a las esferas más peligrosas de Los Angeles

«Mi nombre es Paul. Paul Hizonte. Pertenezco al grupo especializado en la lucha contra el narcotráfico, y en este preciso momento vuelo directamente hacia mi ciudad, Los Angeles, desde donde he recibido ordenes inmediatas de abandonar mis vacaciones en Miami para reincorporarme inmediatamente al servicio, sin más explicaciones que un conciso comunicado en el que se hace mención al descubrimiento de un alijo de una nueva droga conocida como «smadht» llegada directamente de Hong-Kong y que al parecer es incluso más peligrosa y nociva que el mismísimo «crack».

Así empiezan más o menos las cosas en «L.A.Crackdown», este policíaco juego de Epyx, en el que vamos a tener que asomarnos a las más bajas esferas de la ciudad de Los Angeles para luchar contra las bandas organizadas de narcotraficantes.

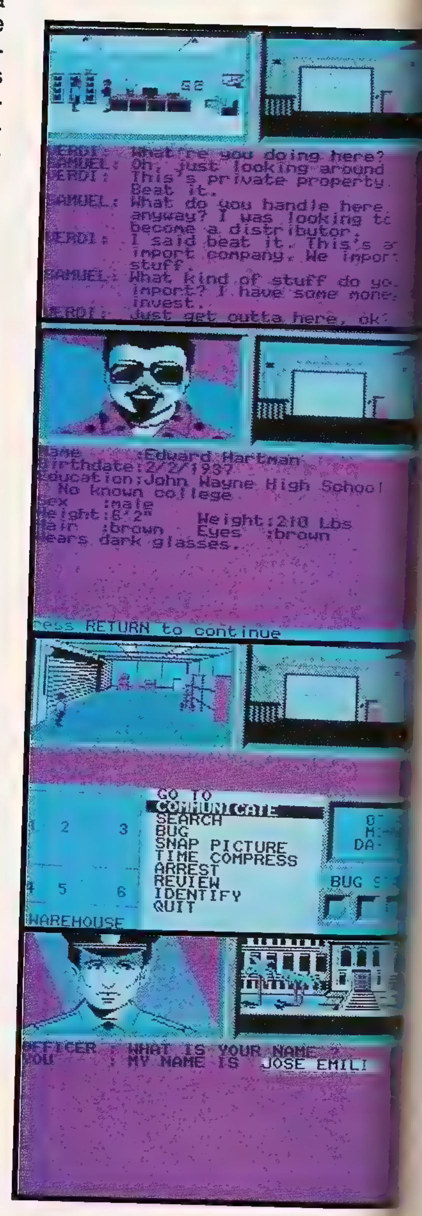
Afortunadamente, contamos con un medio propicio para intentar remover estos bajos fondos sin «ensuciarnos»: uno de los agentes de narcotráfico ha sido infiltrado entre los traficantes, y en todo momento nos podra facilitar información esencial acerca de los movimientos de estos pájaros de cuidado.

A excepción de esto, el único arma con el que contaremos para vencer a la mafia de la droga —aparte claro está de nuestro inseparable calibre 48— es nuestra propia intuición policiaca, ya que básicamente nuestra misión consistirá en recorrer la ciudad investigando cuantos edificios y sospechosos encontremos en nuestro camino, sin olvidar claro está, recavar toda aquella información que cualquier persona nos pueda facilitar.

Para ello en pantalla irán apareciendo una serie de acciones como «Investigar», «Arrestar» o «Ir a», que podremos seleccionar mediante el uso de los cursores, y que nos facilitarán el desenvolvernos a lo largo de la aventura, es decir, que a diferencia de lo que normalmente ocurre en la mayoría de los juegos, en «L.A.Crackdown» nosotros no controlamos directamente los movimientos del protagonista, sino que simplemente elegimos las acciones que este debe realizar.

El nivel de dificultad es tremendamente elevado, ya que al comenzar la misión no tenemos prácticamente información alguna sobre que es exactamente lo que tenemos que hacer, y sólo la propia exploración consigue que tras las primeras partidas desconcertantes, consigamos ir paulatinamente avanzando más y más en el desarrollo de la misión.

Lamentablemente esto sólo será posible para todos aquellos que tengáis un dominio más que aceptable del idioma anglosajón, ya que tanto los diferentes mensajes, como las diferentes acciones que podemos realizar estan íntegramente expresadas en inglés, lo que obviamente es un serio «handicap», perdón, problema, para sacar algún rendimiento al juego.





VIETNAM: VICTORIA O MUERTE

PLATOON

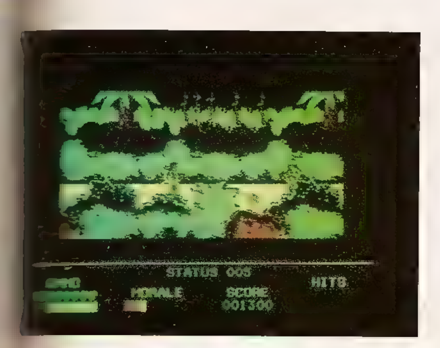
Productora: **OCEAN**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Bajé del avión tras nueve horas de viaje y contemplé un escenario que no se parecía en nada a lo que me habían contado y yo había imaginado. Un caótico aeropuerto vietnamita era el comité de recepción y el ambiente que se respiraba era de muerte y violencia. No podía creer que aquel terror, lejos de ser irreal, fue la más cruda de las realidades que he vivido jamás.

Me habían asignado a un pelotón en el que mis compañeros, con tan sólo seis meses de experiencia, eran unos expertos en el arte de matar o morir.

La primera misión que nos encomendaron consistía en atravesar una parte de la jungla en la que habían desaparecido ya más de veinte hombres. De todos ellos sólo regresó uno y en un estado lamentable. La información que nos proporcionó hablaba de patrullas del vietcong, francotiradores escondidos, trampas bomba y algunos atractivos más que no invitaban precisamente a visitar esa parte de la jungla.

El objetivo principal era volar un puente y tomar un poblado que se encontraba en las cercanías. Sin pensarlo mucho más, nos dirigimos hacia allí sin llevar explosivos, ya que el último pelotón que lo había intentado había dejado su preciosa carga en el interior de la jungla.



Tras varios encuentros con pequeños grupos de vietnamitas, alcanzamos la dinamita, y nos dirigimos hacia el puente. Cruzarlo no era difícil; volarlo tampoco, pero sabe Dios qué nos encontraríamos al otro lado.

Cogimos el camino que nos llevaba hasta la aldea. No había resistencia de entidad exceptuando algún que otro guerrillero disfrazado de civil y un par de trampas. También encontramos algunos sacos de arroz, un mapa de un complejo subterráneo, una antorcha y una misteriosa trampilla que parecía desembocar en un colector de alcantarillas.

El sargento pidió un voluntario para investigar lo que había detrás de la trampilla.

Entré en la trampilla y descubrí un complejo subterráneo que parecía ser una base secreta vietnamita. Peligroso no es una palabra válida para describir el laberinto de túneles; la más correcta sería suicida, ya que por todos lados aparecían enemigos cuchillo en mano dispuestos a que no saliera de allí.

Tras recorrer varios pasillos, por supuesto con la ayuda del mapa que habíamos recogido en la aldea, encontré algunas habitaciones con estaciones de radio, medicinas, municiones, bengalas y una brújula, cosas que fuí recogiendo por si me hacían falta más adelante. Y menos mal que lo hice.

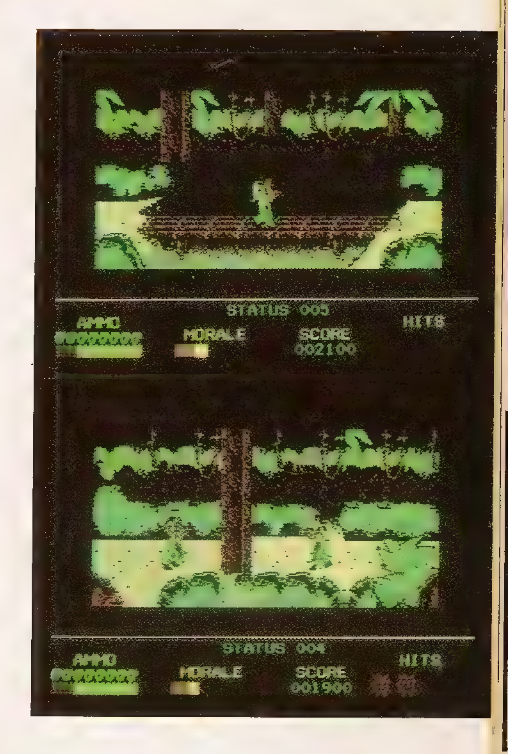


«Platoon» lleva a nuestros ordenadores las escenas más impactantes de la película del mismo título

Encontré una salida tras mucho buscar y perderme un par de veces, que me llevó a otra parte de la jungla que no conocía en absoluto. Era de noche, mi pelotón no estaba allí y, para colmo de males, unos ruidos extraños me hicieron comprender que no me encontraba solo. Lancé una bengala y ví como la compañía que yo había creído oir era cierta: un grupo de vietnamitas me rodeaba y había detectado más o menos mi posición.

A ráfagas cortas, para no delatarme del todo, intenté eliminar a todos los que se acercaban demasiado.

Por la mañana, salí de mi trinchera y me dispuse a buscar mi pelotón. No



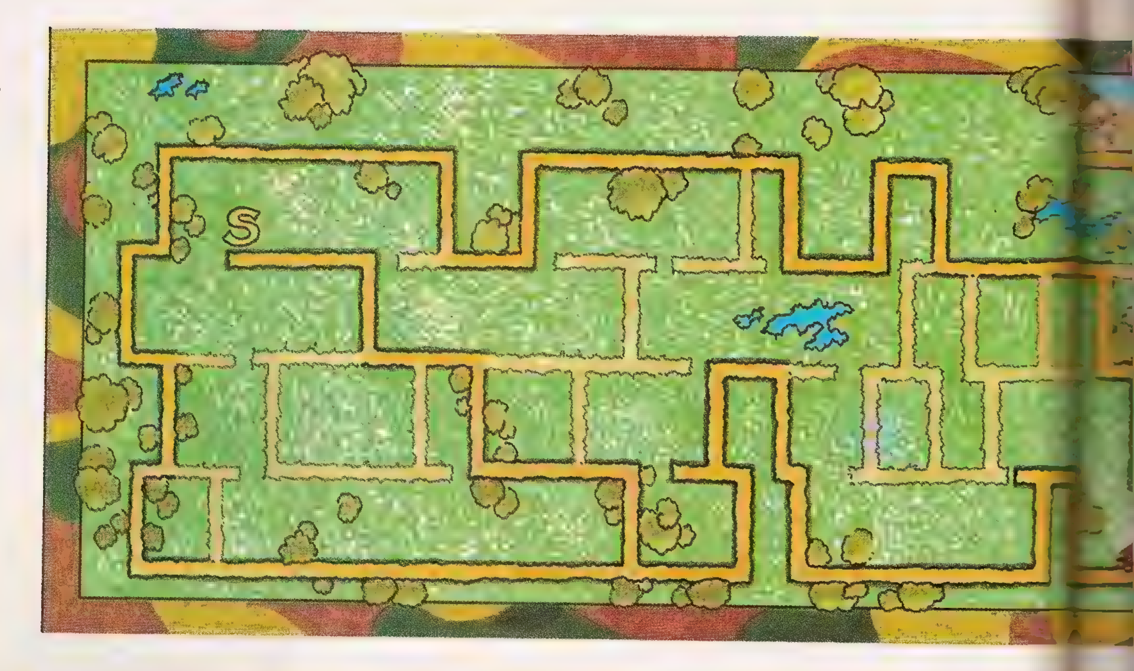
consegui encontrarlos, pero en cambio me crucé con el sargento Barnes y sus hombres, que me comentó que habían sido barridos por una patrulla vietnamita. Me dispuse a unirme a ellos, pero en una escaramuza me separé del grupo y ví como Elías, mi sargento, era acribillado a balazos por el vietcong.

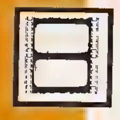
Tardé en darme cuenta de que Barnes, además de un mentiroso, ,era un asesino, ya que había abandonado a Elías a su destino sin tan siquiera mover un dedo para ayudarle. La rabia que circulaba por mi sangre me dirigía hacia Barnes para vengar a Elías, pero, de repente, se oyó un mensaje desde el aire en el que se avisaba de que esa parte de la jungla iba a ser bombardeada con napalm. La venganza es sabrosa, pero mi vida era mucho más importante que la de Barnes, por lo que decidí salvarla.

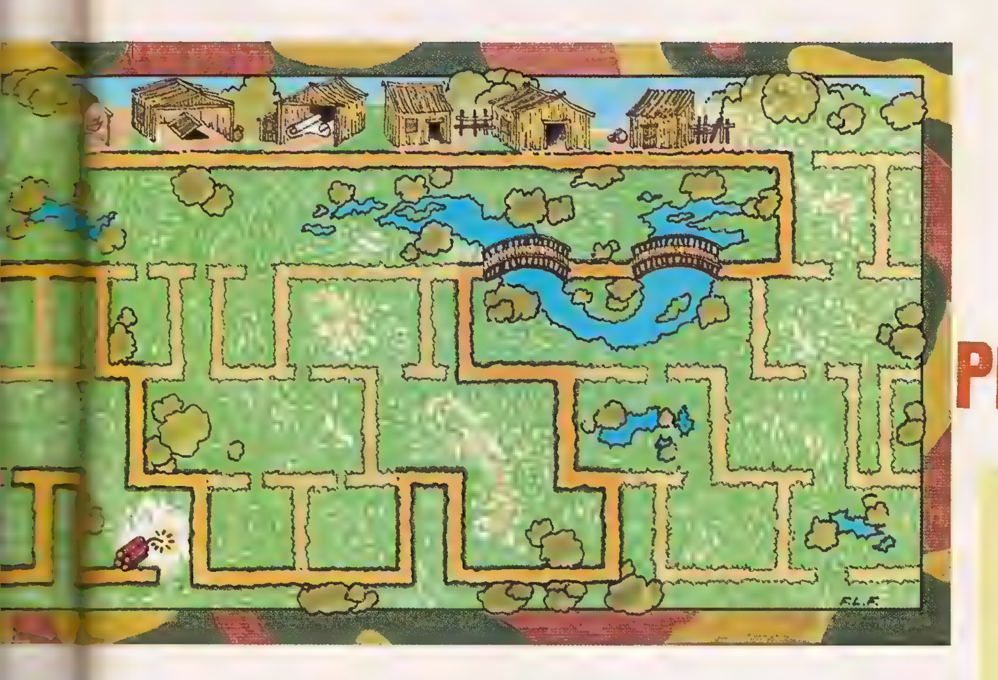
Con la ayuda de la brújula y salvando los alambres de espino, los vietnamitas y minas que se interponían en mi camino,me dirigí a toda velocidad hacia mi salvación. Pero un obstáculo final se interponía entre mi y la vida: Barnes. Había descubierto mis sospechas sobre su traición, no iba a dejarme con vida para que pudiera contar la verdad o vengarme.

Barnes se había atrincherado tras una ametralladora de posición, a la que le había pillado el gustillo, ya que no paraba de disparar como un loco embravecido. Me oculté como pude tras un tronco y, mientras escuchaba el típico tableteo de las ametralladoras y las balas silbando por encima de mi cabeza, pude ver una caja de granadas que alguien había abandonado para mayor suerte mía. Fallé en las primeras cuatro ocasiones, pero a la quinta fue la vencida y de Barnes sólo podía quedar su espíritu, pero, desde luego, nada material ni físico.

Lo había logrado. Había sobrevivido. Pero a que precio.







PLATOON



Además de responder a los ataques enemigos, deberemos intentar que la moral del equipo permanezca alta, lo cual no va a resultar nada sencillo



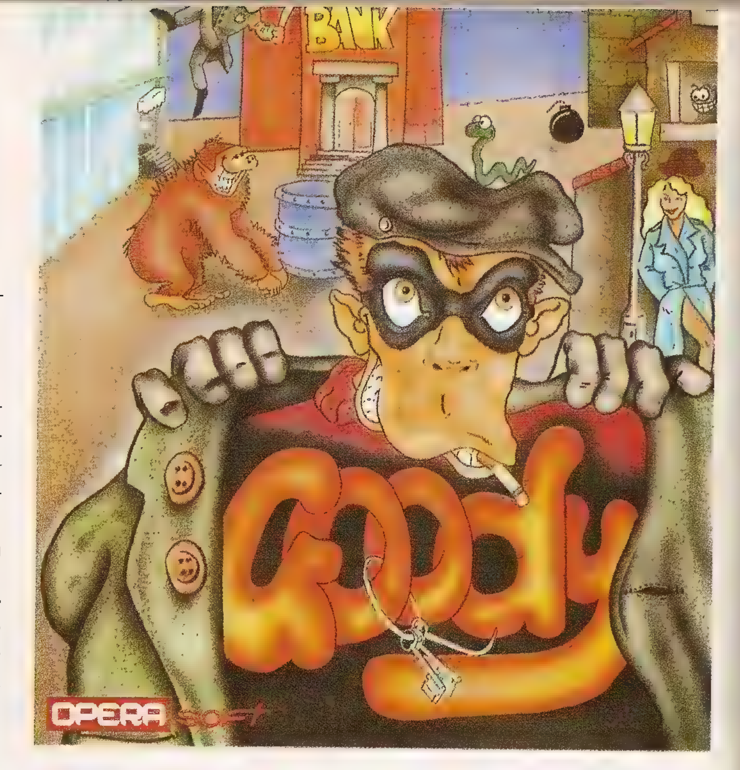
CARGADOR

```
10 REM ------------------------------------------
20 REM Cargador de PLATOON por Jesús Prez Sicilia
30 REM ------------------------------------------
40 REM
50 N$ = "CPLAT": NB = 200: NL = NB / 20: DIM BYTE(NB): A=10: B=11: C=12: D=13: E
=14: F=15
60 COLOR 6, 0, 0: CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 CP = 0
90 FOR W1 = 1 TO NL
100 CHECKSUM = 0: Z = 1: READ L$, SUMA
110 FOR W2 = 1 TO 39 STEP 2
120 B1$ = MID$ (L$,Z,1): B2$ = MID$ (L$,Z+1,1): Z = Z + 2
130 A1 = ASC(B1$): A2 = ASC(B2$)
140 NIB1 = A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2 = A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
150 BYTE(CP) = NIB1 * 16 + NIB2: CHECKSUM = CHECKSUM + BYTE(CP): CP = CP + 1
160 NEXT W2
170 IF CHECKSUM <> SUMA THEN CLS: LOCATE 12, 29: PRINT "ERROR EN LINEA DATA "; W
1: LOCATE 22, 1: STOP
180 NEXT W1
190 LIN = 9: K = 255
200 LOCATE 1, 30: COLOR 7: PRINT "Cargador   P L A T O O N"
210 LOCATE 3, 23: COLOR 2: PRINT "(C) Jesús Prez Sicilia  Granada 1989": COLOR
 6
220 LOCATE  9, 25: PRINT "¿ Vidas infinitas (s/n) ? ...... s"
230 LOCATE 11, 25: PRINT "¿ Moral infinita (s/n) ? ....... s"
240 LOCATE 13, 25: PRINT "¿ Disparos infinitos (s/n) ? ... s"
250 LOCATE 15, 25: PRINT "¿ Inmune a trampas (s/n) ? ..... s"
260 LOCATE 17, 25: PRINT "¿ Juego sin enemigos (s/n) ? ... s"
270 LOCATE 19, 25: PRINT "Unidad para salvar el cargador . b"
280 GOSUB 480
290 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN BYTE(57) = K: BY:E(51) = K: Y$ = "n"
300 GOSUB 500: GOSUB 480
310 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN BYTE(65) = K: BYTE(69) = K: Y$ = "n"
320 GOSUB 500: GOSUB 480
330 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN BYTE(73) = K: Y$ = "n"
340 GOSUB 500: GOSUB 480
350 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN BYTE(77) = K: Y$ = "n"
360 GOSUB 500: GOSUB 480
370 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN BYTE(83) = K: BYTE(87) = K: Y$ = "n"
380 GOSUB 500: GOSUB 480
390 IF X$ = CHR$ (13) THEN X$ = "b"
400 Y$ = X$: U$ = X$: GOSUB 500
410 LOCATE 22, 26: COLOR 0,3: PRINT " Pulsa  <Intro>  si es correcto ": COLOR 6,
0: X$ = INPUT$(1): IF X$ <> CHR$(13) THEN RUN
420 FOR F = 0 TO NB-1: COD$ = COD$ + CHR$ (BYTE(F)): NEXT
430 OPEN "O", #1, U$+":"+N$+".COM", NB
440 PRINT #1, COD$
450 CLOSE
460 CLS
470 SYSTEM
480 Y$ = "s": LOCATE LIN, 60: COLOR 4: PRINT CHR$(17): COLOR 6: X$ = INPUT$(1)
490 RETURN
500 LOCATE LIN, 58: PRINT Y$;"  ": LIN = LIN + 2
510 RETURN
520 REM
530 DATA "0E58892E90018C169401892692018ED88EC08D16", 1918 : REM  /  1 /
540 DATA "9601C7069F01EA1CC706A101EA1C8D1E9F01B44B", 1993 : REM  /  2 /
550 DATA "B003CD21724AB81B228ED8BB9090891EC93E891E", 2280 : REM  /  3 /
560 DATA "CB3E891EED3E883EEC3E891E643DC7069039C300", 2156 : REM  /  4 /
570 DATA "891E6F18891E7118BBDA1C8ED88EC0B8DC218ED0", 2515 : REM  /  5 /
580 DATA "BCE80329C08BD88BD38BEA8BF58BFEEA00001B22", 2806 : REM  /  6 /
590 DATA "BD16A301B409CD210E1FBB2E9001BB2692018E16", 1617 : REM  /  7 /
600 DATA "9401CD2000000000000000613A5C6F2E6578650000", 1112 : REM  /  8 /
610 DATA "0000002A2A2A2045205220522204F2052202A2A2A", 838  : REM  /  9 /
620 DATA "0D0A240000000000000000000000000000000000", 59   : REM  / 10 /
```

UN LADRÓN DE GUANTE BLANCO

GOODY

Productora: **OPERA**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **1.990 ptas.**
Tarjeta gráfica:



«**G**oody», ladronzuelo por necesidad más que por vocación, a quien el cura bautizó con el rimbombante nombre de Jhon Nelson Brainner Stravinsky, tiene planeado un golpe maestro que ha de alejarle definitivamente del mundillo del hurto: asaltar el Gran Banco.

Desgraciadamente para él, hay algunos personajes que no tienen ni la más mínima intención de permitírselo. Por un lado tenemos al agente Rodríguez, afamado sabueso que ha venido siguiendo a Goody desde los inicios de su «carrera» y cuyo mayor anhelo es enviar a nuestro simpático ladronzuelo a pasar unas tranquilas vacaciones pagadas al Penal de Ocaña. Y no es que tenga nada personal en contra suya, simplemente Rodríguez lucha por su merecidísimo ascenso a cabo primero.

Por otra parte Goody tiene en Charlie «El Bardeos» un amigo inseparable. Demasiado inseparable para su gusto, pues parece que Charlie esté esperando a que Goody de un golpe para quitarle todo lo que lleva encima. Pero, en fin, ¡qué se le va a hacer!, porque como dice el refrán: Ladrón de ladrón, cien años de perdón.

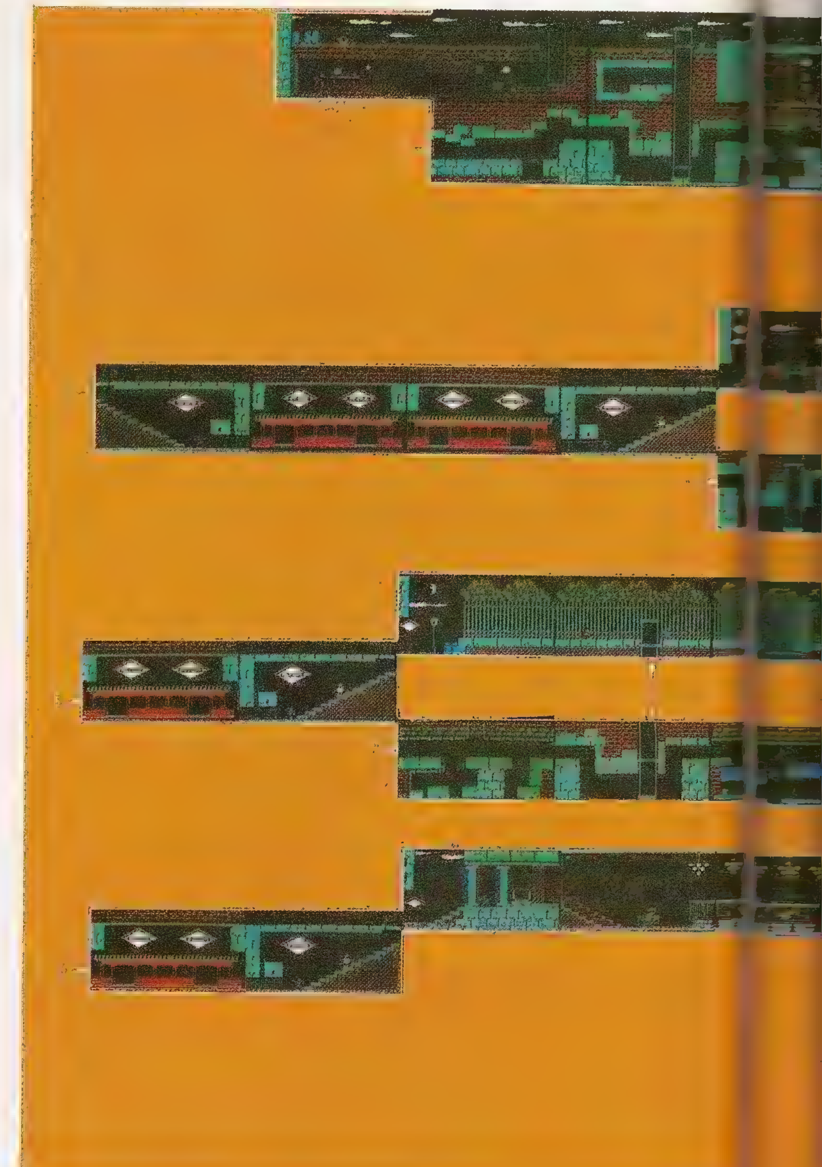
A pesar de estos péqueños inconvenientes previos, el protagonista de nuestra historia no cambia de opinión y, una noche sale de su casa con un único objetivo: llegar a la caja fuerte del Gran Banco.

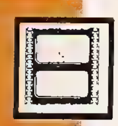
Como primera medida Goody tiene que recoger 13 cilindros que se encuentran desperdigados por toda la ciudad y en cuyo interior se encuentran los números de la combinación que abre la caja.

Pero, por si todavía estas fueran pocas complicaciones, resulta que, cuando ha ido a coger la bolsa de las herramientas se ha dado cuenta de que él, precisamente él, ha sido víctima de un terrible robo, por lo que en su camino tendrá que ir cometiendo otros pequeños hurtos que le permitan comprar una taladradora, un soplete, una llave, algún que otro explosivo, en fin, lo que se dice material especializado que facilite su loable y ardua tarea.

Ja, ja, ya creíais que estas iban a ser todas las complicaciones, ¿eh?. Pues no, esto no es más que un juego de niños comparado con lo que le espera: serpientes, ratones, porteras cabreadas, albañiles agresivos, alcantarillas malolientes, son algunos de los obstáculos que aparecerán, y en un número más que considerable, durante todo el trayecto de nuestro amigo.

Afortunadamente no todo está en contra de Goody, ya que éste cuenta con un potente salto para eludir bichejos, una velocidad endiablada para huir, un saco lleno de contundentes piedras para arrojar a cualquier enemigo que se interponga en su camino y una escalera para llegar a los más recónditos rincones. Y lo que es más importante, con vuestra habilidad suprema en el manejo del joystick, lo cual ha de llevarle, sin duda, a conseguir su codiciada fortuna.







Goody, ladronzuelo por necesidad, más que por vocación, tiene planeado un golpe maestro: asaltar el Gran Banco



TAN MALA COMO BELLA

GAME OVER

Productora: **DINAMIC**
Distribuidor: **DRO SOFT**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Gremla, la más perversa mujer que ha existido jamás, había dominado en muy poco tiempo a las cinco confederaciones de planetas situadas más allá de Alfa Centauri.

Su rápido éxito se había basado en su inteligencia, la de su lugarteniente, Arkos, y la potencia bélica de su ejército de Megaterminators. Pero había surgido un pequeño problema que podía echar a perder todos sus planes de conquista: Arkos, mitad hombre, mitad robot, se había enamorado locamente de Gremla, y, al verse rechazado, decidió vengarse uniéndose al ejército del general McKiller, jefe de las tropas de infantería de las confederaciones que luchaban contra Gremla.

Arkos conocía muy bien los sistemas de defensa que Gremla había colocado en los planetas cárcel (Hypsis) y palacio-imperial (Sckunn) los dos que la confederación le había ordenado recorrer en busca de Gremla para enviarla al infierno.

«Game Over» está dividido en dos partes. En la primera de ellas, el planeta cárcel, Arkos se enfrentará a torretas defensivas, robots de trabajo, Orcos, monstruos de verde apariencia tan repugnantes como expertos en lucha, y algunos terminators Leisers-Freisers, lo más peligrosos de todos por su gran potencia de disparo y perfecto sistema de localización.

«Game Over» es un trepidante juego de acción en el que lo fundamental es la habilidad

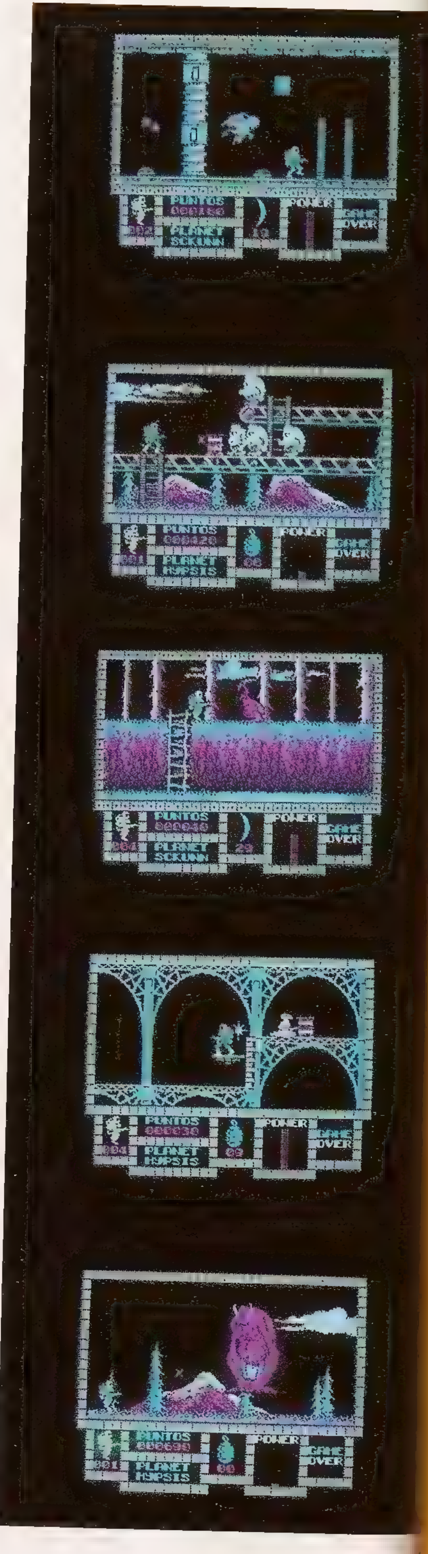
A su favor, el que Arkos había dispuesto su traición a Gremla con la suficiente antelación como para colocar varios bidones repartidos por todo el recorrido que escondían en su interior municiones, energía, invulnerabilidad temporal, vidas en forma de corazón, etc. Pero los secuaces de la perversa Gremla habían descubierto algunos de estos bidones y habían sustituido los corazones por minas, con el consecuente chasco para nuestro protagonista.

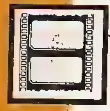
En la segunda fase, el planeta palacio, Arkos tendrá que enfrentarse con Kaikas, canguros mutantes de gran agilidad y mayor agresividad, y Garkas clónicos, especilistas en seguir los rastros por los pantanos que rodean el palacio. A su favor, que, al gual que en la anterior zona, antes de su tración a Gremla, pudo colocar municiones, energía, montículos rojos, por todo el planeta Sckunn.

Además de dar buena cuenta de toda esta pandilla de «amistosos» bichejos, Arkos debe recoger el escudo de energía que le permita acceder al nivel superior, donde el Ojo que no descansa, vigila impidiendo el paso a cualquiera que no lleve este precioso elemento.

Para coger el primer escudo, hay que disparar a una estatua la friolera de más de veinte impactos de láser, estatua que puede ser reconocida con facilidad por el relampagueo de sus ojos al dispararle.

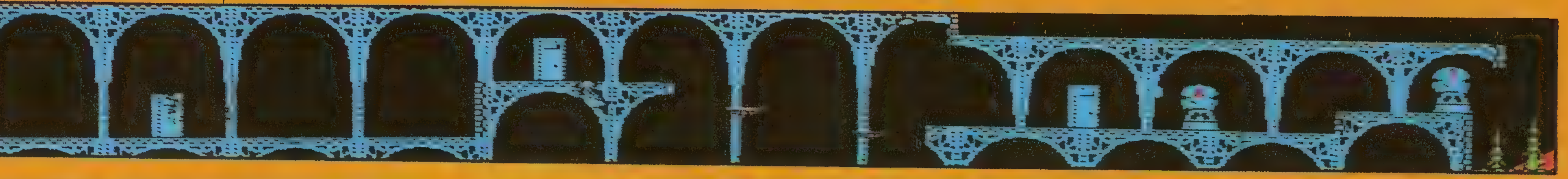
Otro escudo puede encontrarse tras sobrepasar al Ojo, tras lo cual Arkos se dirigirá al exterior del palacio, donde, tras caer por un agujero, entrará en la cámara real de Gremla y observará algo que sus ojos no pueden creer, y que no os vamos a contar para que lo adivinéis vosotros.





GAME OVER

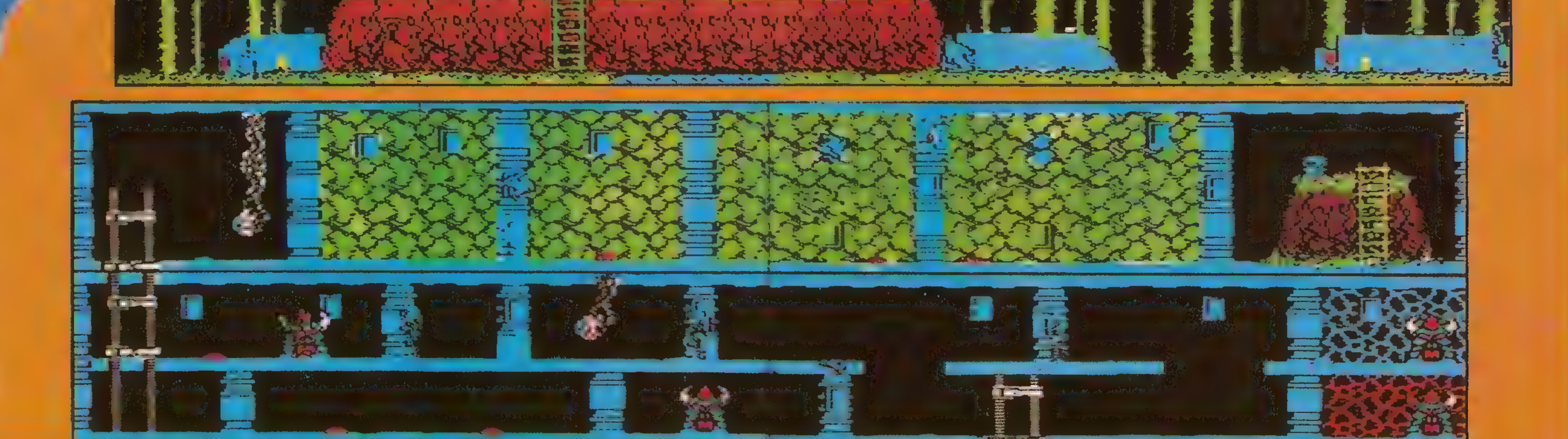
1.ª FASE

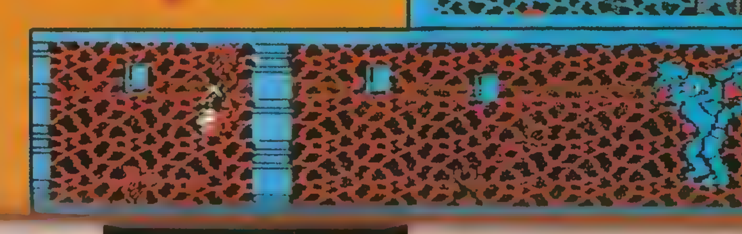






GAME OVER





2.ª FASE

INFÍLTRATE EN LA BASE

SABOTEUR II

Productora: **DURELL**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **1.990 ptas.**
Tarjeta gráfica:

La historia comienza unos meses atrás, cuando se desarrolló la misión conocida por el nombre de Saboteur I. En dicha misión Ninja, el espía mejor preparado del planeta, se introdujo en el edificio de máxima seguridad de las fuerzas rebeldes y consiguió apropiarse de un diskette donde se hallaban almacenados los nombres de los principales líderes instigadores.

Sólo fue cuestión de tiempo buscar, localizar, apresar y juzgar a todos estos revolucionarios, con lo cual el movimiento terrorista quedaría totalmente desarmado. Pero pronto se comprobó que habían quedado tres cabos sueltos: el primero, que «El Dictador», jefe supremo del grupo, estaba en libertad y su verdadera identidad permanecía en la sombra, dado que los datos referentes a él estaban cifrados en una clave que ni los mejores hombres del departamento de Criptografía fueron capaces de hacerla saltar; el segundo problema surgió cuando a un hombre del departamento de Informática Operativa se le ocurrió la idea, lógica, por otra parte, de comprobar si el sector de inicialización del disco contenía alguna información. Efectivamente, así era. Y lo que contenía era realmente preocupante: «El Dictador» no sólo se hallaba sano y salvo, sino que estaba construyendo un enorme complejo que serviría de sede central por una parte y de silo de misiles nucleares por la otra. El tercer disgusto consiste en que una nueva misión ve la luz: SABOTEUR II, y Ninja está en el hospital, reponiéndose de las heridas producidas en Saboteur I. Todo parece perdido, pues según nuestros cálculos apenas restan unos días para que el edificio quede terminado y las principales ciudades del planeta se vean amenazadas por las cabezas nucleares del dictador, que de esta manera conseguirá convertirse en dueño de la Tierra.

La situación era realmente desesperada, pero en esto nos llegó un telegrama, tan misterioso como desconcertante: «SIN PROBLEMAS. LLEGO MAÑANA».

Allí estaba todo el Consejo reunido cuando apareció el personaje misterioso... Ya sé que debimos causar una pésima impresión, pero la verdad es que ninguno de nosotros supo reaccionar ante aquella visión: una mujer de formas sin igual, enfundada en un ceñido mono negro que nos miraba con aquellos ojazos azules con una expresión medio burlona.

Cuando por fin pudimos articular palabra nos enteramos de que aquella señorita era la hermana gemela del Ninja y estaba dispuesta a asumir todos los riesgos de la misión y destruir de una vez por todas al Dictador. No nos quedaba otro remedio que aceptar y confiar en ella.

La misión consiste en adentrarse, aprovechando la oscuridad de la noche, en el extenso complejo de alta seguridad, teniendo en cuenta que posee más de setecientas salas, pasadizos y túneles, robar los papeles donde se hallan las claves que gobiernan el ordenador de control de vuelo de los misiles, cambiarlas para que estallen allí mismo y destruyan el silo y escapar en su potente motocicleta antes de que todo aquello salte por los aires, eso sin tener en cuenta la multitud de enemigos que estarán custodiando el edificio...



«Saboteur II» es básicamente un juego de acción, aunque la estrategia no queda descartada en absoluto

LA MISIÓN

Empezamos la misión utilizando un ala delta para aproximarnos al complejo. Una vez estemos sobrevolándolo podremos dejarnos caer en distintos lugares de la base.

Una vez allí, dará co-

CARGADOR

```
10 ' CARGADOR PARA EL SABOTEUR II (VERSION PC)
20 ' ***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 CLS:KEY OFF
40 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 70
50 C$=C$+CHR$(C)
60 GOTO 40
70 IF S<>12790 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":E
ND
80 PRINT "INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR
 EL CARGADOR DEL SABOTEUR II Y
PULSA UNA TECLA"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "csab2.com" FOR OUTPUT AS #1
110 PRINT #1,C$
120 CLOSE 1
130 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CSAB2.COM, CAR
GALO ANTES DEL SABOTEUR II Y CO
NSEGUIRAS JUGAR  CON ENERGIA INFINITA."
140 END
150 DATA 14,31,184,16,53,205,33,137,30,111,1,140
160 DATA 6,113,1,250,184,0,0,142,216,199,6,64
170 DATA 0,46,1,140,14,66,0,251,180,9,14,31
180 DATA 186,119,1,205,33,186,0,2,205,39,130,252
190 DATA 15,117,59,46,163,115,1,46,137,30,117,1
200 DATA 88,91,83,80,30,142,219,128,62,141,31,128
210 DATA 117,26,198,6,141,31,195,250,184,0,0,142
220 DATA 216,46,161,111,1,163,64,0,46,161,113,1
230 DATA 163,66,0,251,31,46,161,115,1,46,139,30
240 DATA 117,1,234,0,0,0,0,0,0,0,67
250 DATA 97,114,103,97,32,97,104,111,114,97,32,10
1
260 DATA 108,32,83,65,66,79,84,69,85,82,32,73
270 DATA 73,10,13,40,67,41,32,74,46,83,46,70
280 DATA 46,36,-1
```

SABOTEUR II

mienzo el juego, el cual consta de nueve fases. Cada fase, a excepción de la primera, requiere de una clave de acceso que se consigue al terminar con éxito la etapa anterior. Decimos con éxito porque existe la posibilidad de salir del edificio sin haber completado nuestro cometido, en cuyo caso no se nos proporcionará la clave. Una vez concluida una fase escaparemos bien a pie por los túneles del complejo, bien en nuestra motocicleta, atravesando verjas electrificadas. Las fases, con su clave asociada, son las siguientes:

— En esta primera fase no hay clave. Nos dedicaremos a matar enemigos. Escaparemos por los pasillos a lomo de nuestra moto después de romper la valla. El tiempo límite asociado a esta fase es de 999.

— JONIN. Similar a la anterior, utilizaremos los túneles como vía de escape, pero en esta ocasión dispondremos de 900 unidades de tiempo.

— KIME. Además de demostrar nuestras habilidades como karateka, recogeremos las dos primeras piezas de papel. Un contundente golpe en la valla propinado por la moto superado el tiempo de 800 unidades con que contamos.

— KUJI KIRI. Fase entretenida en la que mataremos enemigos, recogeremos cinco piezas de papel, deselectrificaremos la valla de salida y usaremos la moto como en ocasiones anteriores. Tiempo límite: 750.

— SAIMENJITSU. Idéntica a la anterior, excepto en el número de piezas de papel a conseguir, siete, y en el tiempo, 700.

— GENIN. En 650 unidades de tiempo deberemos seguir matando enemigos, desconmutar la valla, recoger nueve piezas y colocarlas en la consola del ordenador.

— MI-LU-KATA. Enemigos y más enemigos, piezas y más piezas (11 en total), las introducimos en la consola y escapamos por los túneles. Tiempo=600.

— DIM MAK. El número de piezas se eleva a 14. Después de colocarlas ya se sabe donde escaparemos con la moto atravesando la valla. Tiempo=550.

— SATORI. Aquí el tiempo vuelve a ser de 999; a cambio, deberemos matar enemigos, desacticar la valla de salida, obtener 14 piezas y dejarlas en la consola, coger la moto y escapar.

LOS ENEMIGOS

GUARDIANES. Expertos karatekas, disponen además de pistolas y lanzallamas.

PERROS. Feroces mastines preparados para matar haciendo uso de sus colmillos.

TÚNELES. En los túneles naturales, nos veremos acosados por disparos difíciles de apreciar.

LAS AYUDAS

CAJAS. Las hay que pueden contener armas y piezas de papel y otras que sólo esconden armas. Entre las armas podemos contar con dagas, llaves, shurikens y tubos.

INTERRUPTORES. De tres tipos, uno de ellos controla los ascensores, otro el mecanismo de electrificación de las vallas y otro es la consola donde deberemos introducir las piezas de papel.

LOS MOVIMIENTOS

Las teclas de control son cinco, pero la cantidad de movimientos que podemos realizar es mayor. Las teclas son las clásicas de arriba, abajo, izquierda, derecha y disparo.

La tecla de «arriba» sirve para lanzar patadas, saltar (si la pulsamos en conjunción con la tecla izquierda/derecha) o subir escaleras si estamos frente a una.

La tecla de «abajo» sirve igualmente para bajar escaleras, agacharse o lanzar una patada o puñetazo desde esa posición de agachado. Atención, porque éste es uno de los golpes más efectivos y el único para poder acabar con los perros.

La tecla de disparo, además, sirve para lanzar un puñetazo, una patada o algún arma que llevemos en ese momento y para recoger armas o piezas de papel. Por otra parte, para utilizar la moto deberemos colocarnos a la altura del sillín y apretar la tecla de disparo.

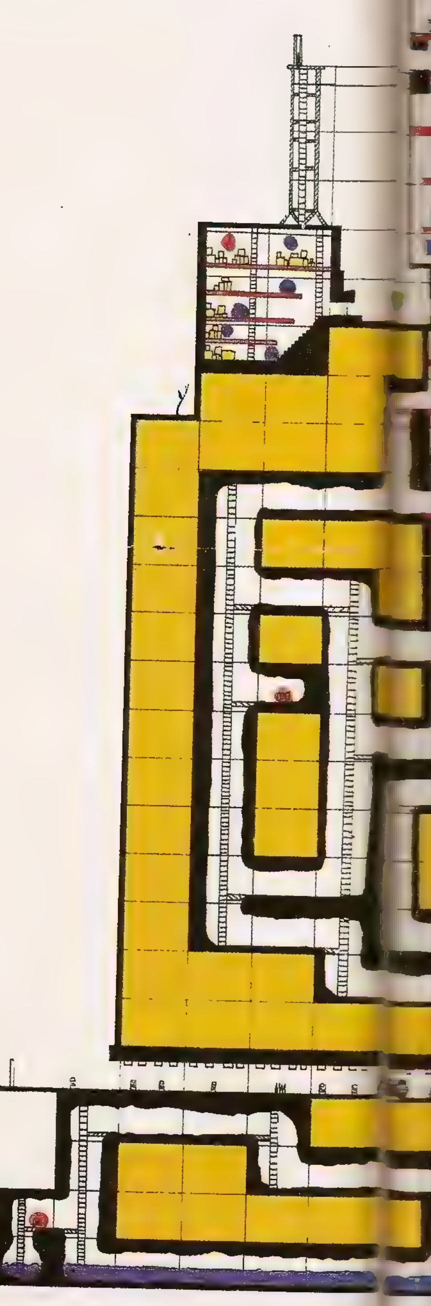
LOS MARCADORES

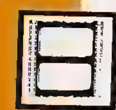
Hay un total de cinco, que nos informan de los siguientes aspectos:

— En los laterales podremos observar si llevamos algún objeto encima y si hay algún objeto que podamos coger en las cercanías.

— En la parte central, un rectángulo reservado para los mensajes y la puntuación, y más abajo la barra de energía. Esta barra va disminuyendo con los golpes recibidos, y si se agota, habrá fracasado nuestra misión. Podremos reponer energías quedándonos quietos en alguna sala, pero a costa de perder tiempo.

— Por último, el marcador donde se señala el tiempo que resta para poder completar la misión en curso.





Nuestra escultural protagonista debe adentrarse en un complejo de alta seguridad, con el fin de apoderarse de un disquette que contiene una valiosa información para la seguridad de la nación



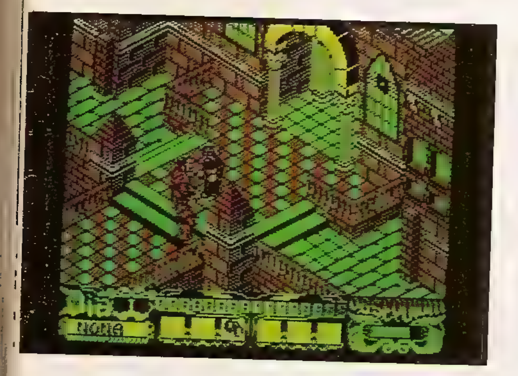
MISTERIO MEDIEVAL

LA ABADÍA DEL CRIMEN

Productora: **OPERA SOFT**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **1.990 ptas.**
Tarjeta gráfica:

«El nombre de la rosa» la famosa novela, y posterior película, de Umberto Eco ha sido la base de inspiración para esta maravillosa y galardonada videoaventura que desarrolla todos los acontecimientos que ocurrieron en aquella misteriosa abadía.

Guillermo de Occam, nuestro protagonista, monje franciscano perseguido durante mucho tiempo por la Inquisición por su defensa de la razón, llega a una abadía benedictina para mantener una reunión con altos jerarcas de la Iglesia. Pero su llegada a la abadía coincide con un misterioso asunto de desapariciones y crímenes.



La reunión tenía como fin aclarar determinadas posturas clericales para intentar, si fuera posible, la unificación de criterios. Fray Guillermo, acompañado de Adso, su novicio, llegó a la abadía una semana antes del congreso, sin imaginarse lo que allí le esperaba. Habían acaecido unos sucesos que revolucionaron la abadía y sus habitantes: un monje había aparecido muerto en sospechosas circunstancias.

Tu misión será conseguir que Fray Guillermo descubra el misterio antes de la llegada de los demás asistentes al congreso teológico, para lo que deberás poner a punto toda tu perspicacia detectivesca y un mucho de habilidad.

Por si os sirve de ayuda, hemos descubierto un pergamino que narra todos los hechos que sucedieron en aquella espeluznante semana.

PRIMER DÍA

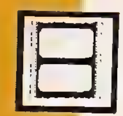
A la hora nona, Guillermo y Adso llegan a la abadía, donde son recibidos por el Abad, que les narra los sucesos acaecidos. A la hora de vísperas, nuestros protagonistas asisten a los oficios y observan asombrados como uno de los monjes llega por detrás del altar, tras haberle visto aparecer en la cocina.

SEGUNDO DÍA

Por la noche, cuando descansa en su celda, alguien le roba a Guillermo, sus lentes, lentes que había de recuperar días después. A la hora prima se produce otro misterioso acontecimiento: aparece el cadáver de Berengario, uno de los mejores traductores de la abadía. Más tarde, a la hora tercia, Guillermo y Adso recorren la abadía memorizando gran parte de las localizaciones y alcanzando el «scriptorium» donde pueden robar la llave del pasadizo secreto de la biblioteca tras un descuido del ayudante del bibliotecario. También observan un libro y un pergamino que no pueden alcanzar por estar custodiados por dicho personaje. Hora sexta, es decir, hora de comer en la que los protagonistas deben ocupar los asientos que tienen asignados. Tras este acto, descubren el pa-



«El nombre de la rosa», la famosa novela de Umberto Eco, ha sido la base de inspiración de esta maravillosa y galardonada vídeo-aventura, ambientada en la Edad Media





sadizo que hay entre la cocina y la capilla, explicando así la aparición del monje por detrás del altar que ocurrió el primer día.

TERCER DÍA

Por la noche, Guillermo y Adso abandonan sus celdas y se dirigen al pasadizo, desde el cual acceden a la biblioteca justo en el momento en que un encapuchado roba el libro dejando el manuscrito anteriormente citado, manuscrito que Guillermo no puede leer por carecer de sus lentes. Por la mañana, a la hora prima, cuando se dirigen a la capilla, el abad les comunica la desaparición del ayudante del bibliotecario, complicándose aún más el desarrollo de la aventura. A la hora tercia, el abad les presenta a Jorge, un venerable anciano, que achaca la culpa de todo lo sucedido a la presencia del anticristo en la abadía. A la hora nona, Guillermo y su discípulo se dirigen a la cocina, donde podrán coger una lámpara de aceite, de vital importancia para la excursión nocturna que tiene planeada Guillermo.

CUARTO DÍA

Por la noche deciden investigar el laberinto que hay en la biblioteca y, aunque no encuentran nada, consiguen orientarse un poco. A la hora prima, el abad les comunica que se ha encontrado el cadáver del desaparecido, así como su idea de encargar la investigación a Bernardo Güi, inquisidor papista de fatales recuerdos para Guillermo que ya se enfrentó a él en una ocasión. Aún con este inconveniente, Guillermo decide continuar al investigación por su cuenta. A la hora tercia, el padre herbolario les desvela sus descubrimientos en la autopsia practicada al ayudante del bibliotecario, destacando de su informe la aparición de unas misteriosas manchas en la lengua y en los dedos. A la hora nona llega Bernardo Güi, quien confisca el pergamino que Guillermo tenía en su poder, para desesperación de este.

QUINTO DÍA

Por la noche pueden recoger la llave del abad, que éste había olvidado encima del altar de la capilla. A la hora prima, el padre herbolario les confiesa haber encontrado un extraño libro en su habitación, sin duda dejado por el encapuchado de la primera noche. Al escuchar esta revelación, en la hora tercia, el bibliotecario, mientras que Guillermo es entretenido por el abad, sigue al padre herbolario y lo asesina en su habitación, encerrándole dentro. A la hora nona y, al no aparecer el padre herbolario, el abad pide a Guillermo que le acompañe a buscarle y encuentran su cadaver. Mientras tanto, el bibliotecario aprovecha la ocasión para devolver el libro a la habitación secreta donde debía estar. A la hora de vísperas, nuestro asesino decide ojear el libro. Moribundo consigue llegar a la capilla donde tras soltar las lentes y la llave robada, murmura unas extrañas palabras y muere.

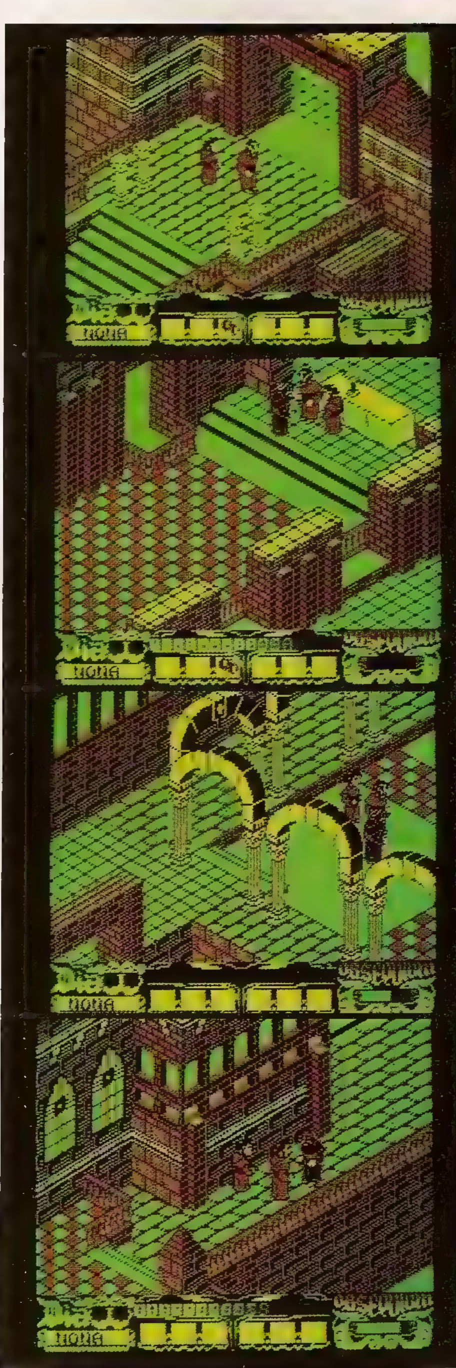
SEXTO DÍA

Por la noche Guillermo y Adso deciden continuar sus pesquisas y encuentran las lentes en el torréon noroeste del laberinto y la llave perdida. A la hora tercia y, utilizando la llave, Guillermo consigue entrar en la habitación del herbolario donde coge unos guantes, que le harían falta más adelante. A la hora nona utilizando la llave que el abad había olvidado, consiguen alcanzar su celda donde recuperan el pergamino que da la clave para acceder a la habitación secreta del laberinto.

SEPTIMO DÍA

Por la noche, con la lámpara, Guillermo y Adso se dirigen a la habitación secreta, donde encuentran un espejo y la siguiente frase encima «Quatuor Signi». Según el manuscrito, hay que pulsar las letras Q y R tras lo cual desaparece el espejo, encuentran al venerable Jorge, al libro y se desvela todo el misterio, aunque con consecuencias inevitablemente trágicas.

Nuestra misión será conseguir que fray Guillermo, con la ayuda de Adso, descubra el misterio de los asesinatos que han ocurrido en la abadía, antes de la llegada de los asistentes al congreso teológico





35
13
8
62
38
35
8
34
13
1
61
1
61
38
D'ANGEL 88
34



62
71
71
103
103
115
115
La Abadia del Crimen
N
E
S

EVATH EN PELIGRO

DARK SIDE

Productora: **INCENTIVE SOFTWARE**
Distribuidor: **SYSTEM 4**
Precio: **2.250 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Hace unos doscientos años, una de las razas más hostiles de toda la galaxia, intentó poner fin a la civilización de Evath, tan avanzada como pacífica, mediante una serie de destrozos que estuvieron a punto de sacar de su órbita a este planeta. En el último momento se evitó la catástrofe, derrotando a los Ketars pero no eliminándolos.

Ahora ha llegado el momento de la venganza, y si en la primera ocasión que intentaron destruir Evath, los Ketars tomaron como base Mitral, una de las dos lunas del planeta, ahora han instalado en Tricuspid, la otra luna, el arma más mortífera que jamás se haya visto: el Zephyr One.



Dicha arma posee un complejo sistema de recolección de energía, formado por 25 ECDs (Energy Collector Devices), que se dedican a recolectar energía del sol de Evath para proporcionársela al Zephyr One. Están repartidos por todas las zonas de Tricuspid y comunicados por una red que les permite regenerarse en el caso de ser deshabilitados.

Como habréis podido imaginar, vuestra misión consiste en desactivar todos los ECDs que hay en Tricuspid, con lo que Evath se libraría de la amenaza del Zephyr One. Para realizar esta operación, sólo es necesartio disparar con los lásers de que disponéis sobre la célula ECD que suele enontrarse sobre unos altos postes. Tras el disparo podréis comprobar si se regenera o, por el contrario, se inhabilita.

Para evitar sorpresas es necesario trazar un orden de eliminación de éstas células, ya que el tiempo disponible es escaso, y si no desactiváis rápidamente un par de ellas, el Zephyr One alcanzará la energía suficiente y Evath quedará reducido a un montón de cenizas cósmicas.

Cada uno de los diferentes sectores posee un nombre, lo cual facilita la labor, además de impedir que te pierdas con facilidad, ya que los decorados son bastante semjantes entre sí. Así tenemos los sectores Regulus (donde se inicia la aventura), Oberon, Lapetus, Titania, Antares, Sirius, Psyche, Triton, Thethys, Nericl, Pollux, Fomalhault, Ganymede, Procyon, Umbriel, Monoceros, Light Side y Dark Side, donde se encuentra el último ECD a desactivar y, por supuesto, el temible Zephyr One.

Para acceder a esta zona hay que utilizar un teletransporte que los Ketars abandonaron. Su uso depende de la posesión de unos cristales que se pueden encontrar dentro de algunas edificaciones que están repartidas por los sectores. También existe un túnel que cruza de lado a lado Tricuspid, que puede ser de utilidad por la no existencia de enemígos en



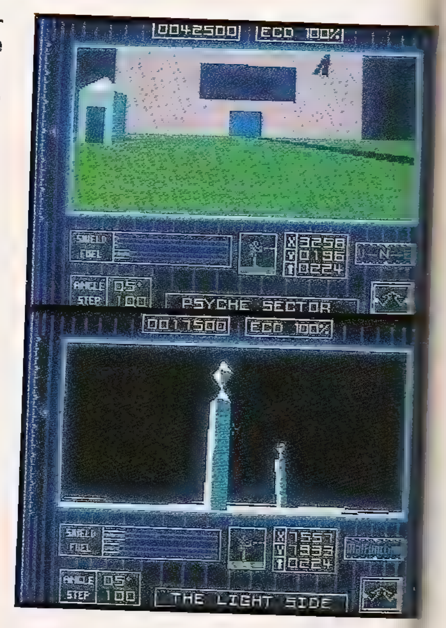
«Dark Side» está realizado con la técnica de animación «free-scape», lo que permite la existencia de miles de pantallas

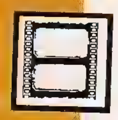
su interior, aunque no recomendable, por lo fácil que es perderse dentro de él.

Además de los problemas de tiempo, hay que sumar algunos móviles como los Plexars, carros de combate Ketar que te dispararán en cuanto que estés a su alcance. Su punto más débil se encuentra debajo de lo que sería la torreta, por lo que para eliminarlos lo más sencillo es disparar una ráfaga de láser a esa zona.

Quizá uno de los posibles inconvenientes de este «Dark Side» sea su, en teoría que no en práctica, complicado manejo, que se basa en gran número de teclas, y la existencia de múltiples indicadores. Pasaremos a explicar estos últimos para facilitaros la labor.

En la parte superior, en el centro, se encuentran dos marcadores, uno del porcentaje de activación de





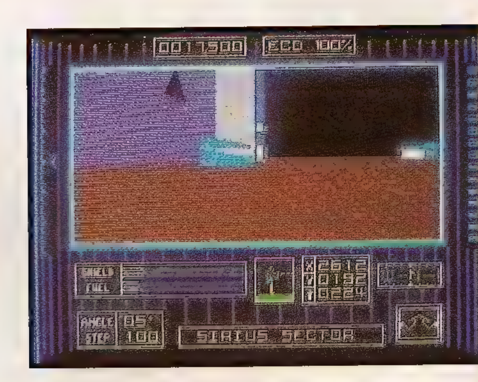
DARKSIDE

La misión consiste en desactivar los dispositivos colectores de energía que se encuentran en la superficie planetaria

la red de ECDs, y otro de la puntuación actual. A la derecha hay un marcador ascendente que especifica el grado de recolección de energía de la red ECD, mientras que a la izquierda hay un indicador de altura visual.

En la parte inferior se concentran los marcadores de mayor importancia. En la parte superior izquierda tenemos los indicadores de escudo y combustible para el jet-pac, debajo de los cuales están los marcadores del tamaño del ángulo de giro y del avance (en pasos). Ambos pueden ser modificados para poder acceder a determinadas puertas o zonas de Tricuspid. Más a la derecha tenemos un indicativo de la postura en que nos encontramos (de pie, agachados o sobre el jet-pac), coordenadas de la posición actual (incluída la altura), nombre del sector y una brújula, además del indicador de modo movimiento o combate.

Puede que os hayamos asustado un poco con todo esto, pero nada más lejos de nuestra intención, porque desde luego una de las cosas que se merece «Dark Side» es ser jugado.

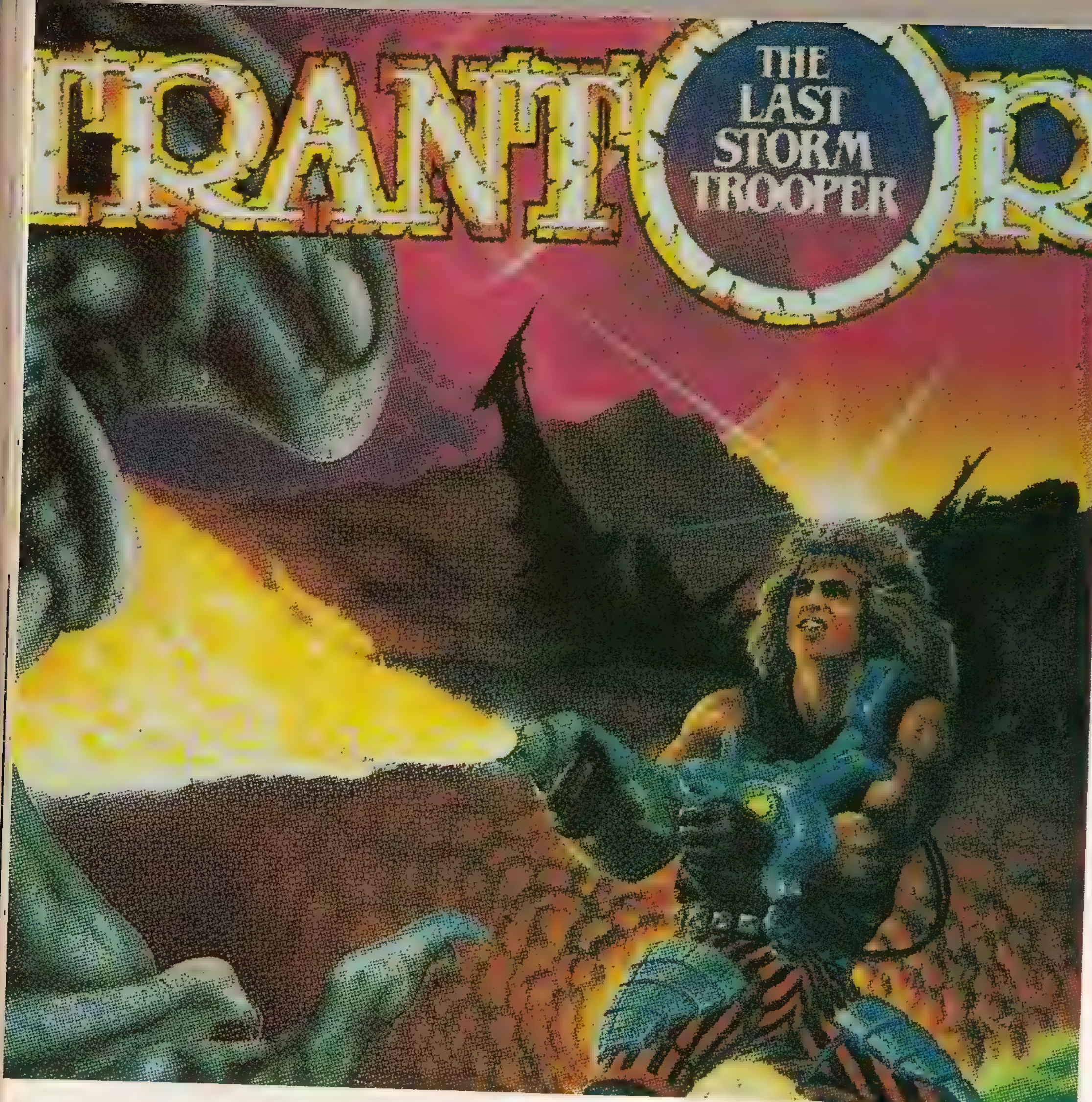


SECTORES

- A OBERON
- B ANTARES
- C TITANIA
- D NERILCL
- E UMBRIEL
- F MONOCEROS
- G FOMALHAUT
- H POLLUX
- I PROCYON
- J REGULUS
- K SIRIUS
- L PSYCHE
- M IAPETUS
- N TRITON
- O GANYMEDE
- P THETHIS
- Q LIGHT SIDE
- R DARK SIDE

CLAVES

- Z ZEPHYR ONE
- T Entrada TUNEL
- ○ ECD ´S
- TELEPOD



SALVANDO A LA HUMANIDAD

TRANTOR

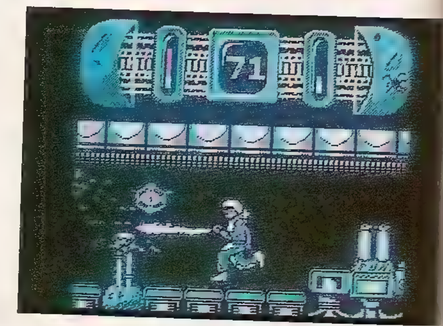
Productora: **PROBE SOFTWARE**
Distribuidor: **ERBE**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

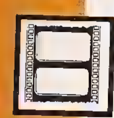
Corría el año 2360 y la civilización en la tierra poco tenía que ver con la que nuestros antepasados conocieron. Recluidos en gigantescos recintos cerrados, los humanos estaban sometidos a la tiranía de una peligrosa raza alien, producto de extrañas mutaciones genéticas. Los sabios ancianos, conscientes del deterioro de la raza, llevaban varios años organizando una resistencia pasiva que algún día conseguiría salvar a la humanidad. Seleccionando de entre todos los niños nacidos aquellos que destacaban tanto por su intelegencia como por su fortaleza física, habían conseguido crear un grupo de élite capaz de enfrentarse a los terribles aliens.

El día había llegado y Trantor, nuestro protagonista, estaba dispuesto a entregar su vida por salvar a todos sus compañeros. Contaba sólo con un lanzallamas de duración limitada que años atrás habían conseguido robar a los guardias. Trantor repasó mentalmente una vez más su situación. Memorizó la estructura del complejo; había zonas prohibidas que jamás había pisado pero que según los planos facilitados por los ancianos, eran fundamentales para llevar a buen término su misión. El complejo constaba de ocho plantas y estaba protegido por claves que previamente debía descifrar y por un enrevesado sistema de seguridad, que si detectaba la presencia de un humano en determinadas zonas, generaba un letal gas venenoso. Trantor contaba con noventa segundos para atravesar la zona antes de que se activara el mecanismo de seguridad.

Nuestro héroe comenzó una desenfrenada carrera en busca de los terminales de seguridad, si conseguía activarlos éstos le darían letras que no eran otra cosa que las claves. Cuando recogió varias letras y repuso la energía de su lanzallamas, Trantor comprendió que las letras formaban términos informáticos. Por tanto, su intuición le dijo que si conseguía llegar hasta la sala de seguridad y escribir el código, estaría mucho más cerca de la libertad. Efectivamente Trantor iba haciendo muchos progresos, pero su lanzallamas no era suficiente para eliminar a las sucesivas oleadas de aliens que se cruzaban en su camino; por ello comenzó a registrar todos los elementos que aparecían a su paso; de esta forma encontró numeroso objetos escondidos en los armarios que incomprensiblemente los aliens habían dejado abandonados.

Trantor había conseguido recorrer todas las plantas del edificio y había activado todos los terminales; había conseguido sobrevivir al ataque de los aliens y había conseguido nuevas armas. Con paso firme se dirgió hasta la sala de seguridad, ya tenía las claves; según las ordenes que había recibido, debía esperar a que la terminal le diera un código para el rayo teletransportador. Efectivamente nuestro héroe recibió el código y se dirgió a la zona de rayos. Si conseguía activar el rayo, podría huir del complejo y buscar refuerzos, pero... ¿qué le esperaría fuera del complejo?. El miedo se apoderó del héroe, ahora no podía volverse atrás... La supervivencia de sus compañeros dependía de él. No podía perder tiempo. Introdujo el código, una luz brillante iluminó la sala y Trantor despareció.





PESADILLAS EN MÉXICO

GONZZALEZZ

Productora: **OPERA SOFT**
Distribuidor: **MCM**
Precio: **1.990 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Quizás se deba a la contínuamente elevada temperatura o al carácter, pero el deporte nacional en Méjico es la siesta, y nuestro protagonista, como buen patriota, lo práctica en todos las ocasiones que puede.

Y de tanto dormir, le ha venido el problema del que vosotros tendréis que ayudarle a salir. Nuestro amigo, el de las muchas zetas, se encuentra roncando a pierna suelta, pero sólo aparentemente, ya que en el interior de su mente está viviendo una terrible y desquiciante pesadilla.

Así comienza la aventura de este mejicanito que se encuentra en pijama, en un extraño escenario, compuesto por ocho fases diferentes, en la última de las cuales podréis alcanzar el objetivo de esta primera parte de las dos que componen el juego.

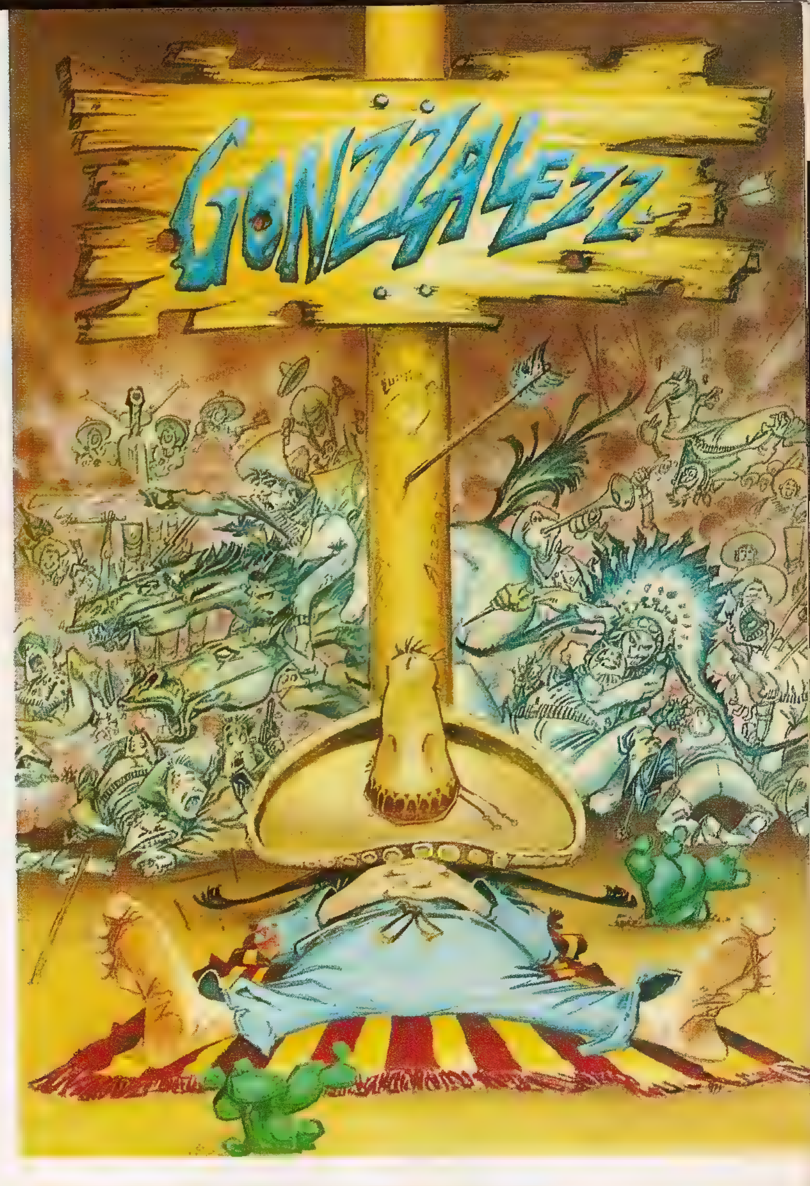
Para logralo, hay que ir saltando de plataforma en plataforma, evitando los muy numerosos enemigos y obstáculos que hay repartidos por todo el recorrido. En la primera zona, os las veréis con unos geisers que tienen la virtud de lanzar su contenido acuático justo en el momento en que paséis con Gonzzalezz; además, en la parte inferior existe un mar de características especiales, ya que su componente fundamental es el ácido sulfúrico.

En la fase dos, en un escenario completamente lleno de grifos y tuberías, váis a encontrar como fundamentales enemigos a unos imanes que, aún no siendo dañinos al contacto, tienen la fea costumbre de atraer hacia sí a cualquiera que pase por la zona, con la terrible consecuencia de tirar de las plataformas a nuestro protagonista, encontrándose en el suelo con una descarga de voltios suficientes como para dar energía a todo San Francisco.

Si es que todavía no os habéis rendido, el próximo paisaje se compone de unas flores, en las que deberéis apoyaros, y de unas aspiradoras mutantes que han decidido que Gonzzalezz tiene el suficiente polvo encima como para ser aspirado.

Cuarta fase y la pesadilla contínua, en esta ocasión, en el mar. Las plataformas las formaran unas mesas e, incluso, un remolino del mar de ácido que se encuentra en lugar de suelo. Os enfrentaréis a toda una corte de martillos voladores, además del peligro añadido de tener que retrasar la caída de algunos saltos para poder alcanzar el siguiente apoyo.

Escenarios de cine conforman la fase cinco, en la que unos focos lanzadores de enchufes, que pueden ser desactivados con su correspondiente interruptor, las descargas eléctricas en el supuesto y seguro suelo y un remolino que debe ser tomado como apoyo por los laterales, van a hacer la pesadilla aún mas terrorífica. Si, por equivocación, tomáis el remolino en su centro, os encontraréis con la sorpresa de aparecer en la fase uno y tener que recomenzar toda la aventura.

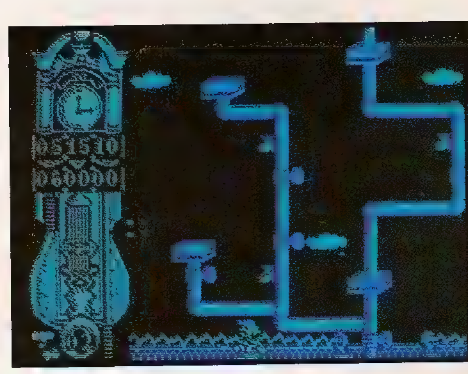


El deporte nacional en Méjico es la siesta, y Gonzzalezz, como buen patriota, lo practica en cuanto tiene ocasión

Volvemos al bosque florido en esta sexta fase, en la que unas gallinas tienen la peculiar manía de lanzar unos huevos de muy dañino efecto. Hay que añadir la aparición de un típico bandido mejicano en la parte inferior, armado hasta los dientes, al que no le guta que merodeen por los alrededores. Por si esto fuera poco, también hay un remolino que, al menor descuido, os trasladará a la segunda fase.

Fase séptima y el final ya está más cerca. Un aeropuerto es el escenario por el que pululan coches, aviones, focos y todo un conglomerado de enemigos variados dispuestos a convertir al protagonista en tortita mejicana.

Ultima fase y el despertador que incordia a Gonzzalezz está a muy pocos pasos, pasos que deben ser dados con mucho cuidado, ya que dos remolinos, cuyos destinos son la tercera y cuarta fase; unos aviones y unas peculiares botellas de champán inten-



tarán impedir que nuestro somnoliento amigo mande al despertador al paraíso de los relojes, si es que existe.

Pero esto no queda así, porque ahora deberéis ayudar a Gonzzalezz a alcanzar su hamaca pasando por unos peligrosos territorios. El inicio de la aventura se produce en el desierto, donde nuestro amigo podrá armarse de un revólver (que falta le va a hacer) y munición. Tras un salto sobre un puente algo derruído, encontrará el primero de los pieles rojas que se quiere hacer una alfombra con su bigote. Dos balazos en el pecho son la solución, tras lo que podréis recoger un cuchillo muy útil para determinadas ocasiones.

Unos cuantos indios más y unos escorpiones serán los próximos obstáculos a librar, tras los cuales aparecerán unas ranas y un coyote al que la carne de mejicano parece encantarle. Llegaréis a la ciudad, donde para librarse del sheriff lo más práctivo es regalarle la botella de whisky que encontraréis nada más llegar al pueblo. También veréis unos tipejos sentados en el suelo, a los que les encanta poner zancadillas a todo aquel que pasa por allí.

En la iglesia del pueblo, por cierto no muy limpia ya que está llena de arañas y ratas, encontraréis dos elementos de vital importancia para el posterior desarrollo de la aventura: el spray y la pipa. Nada más salir un forajido y otros «zancadilleros» querrán que mordáis el polvo.

Salís del pueblo y os enfrentáis a uno de los más dificiles obstáculos de la aventura, un desierto lleno de rocas que necesitan de paciencia y mucha habilidad para ser superadas. Tras las rocas, el poblado indio, donde las encargados de dar la bienvenida son un enjambre de abejas, a las que el spray les da cierta alergía, unas ranas y unos coyotes.

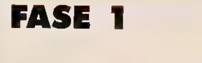
Es el momento de fumar la pipa de la paz con el gran jefe, que se encuentra en la tercera gran tienda que encontréis. A partir de este momento, los indios no os atacarán y además habréis conseguido una barra de pan, que repondrá totalmente vuestra energía, y algo de dinero.

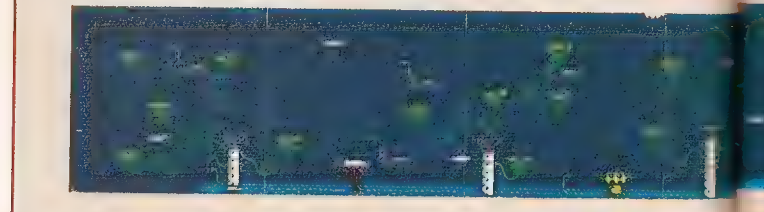
Tras algunas rocas y puentes, llegaréis al pueblo, donde un incansable grupo de músicos no para de tocar una repetitiva canción. Para evitar males mayores, no estaría de más que les pagaséis su actuación con el dinero que os dió el gran jefe indio.

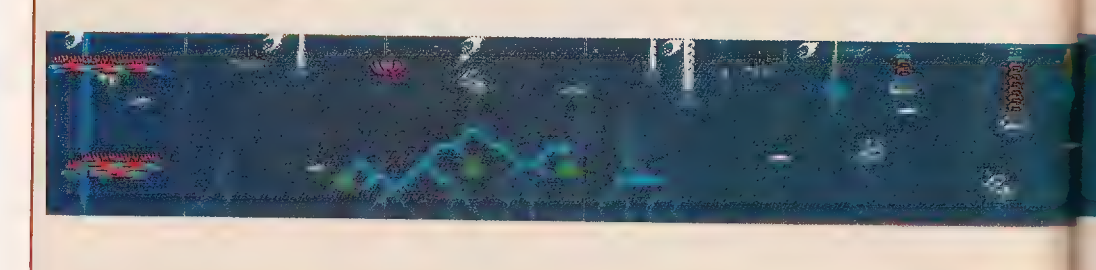
Además de este particular mariachi, encontraréis unos cuantos dormilones «zancadilleros», algún que otro pájaro de mal agüero, hasta que alcancéis el saloon. Dentro podréis encontrar el último objeto que puede llevar a buen fin vuestra aventura: otra bolsa de dinero. El único inconveniente es que a los mejicanos no les está permitida la entrada, por lo que todos los clientes querrán acariciar la cabeza del protagonista con un botellazo.

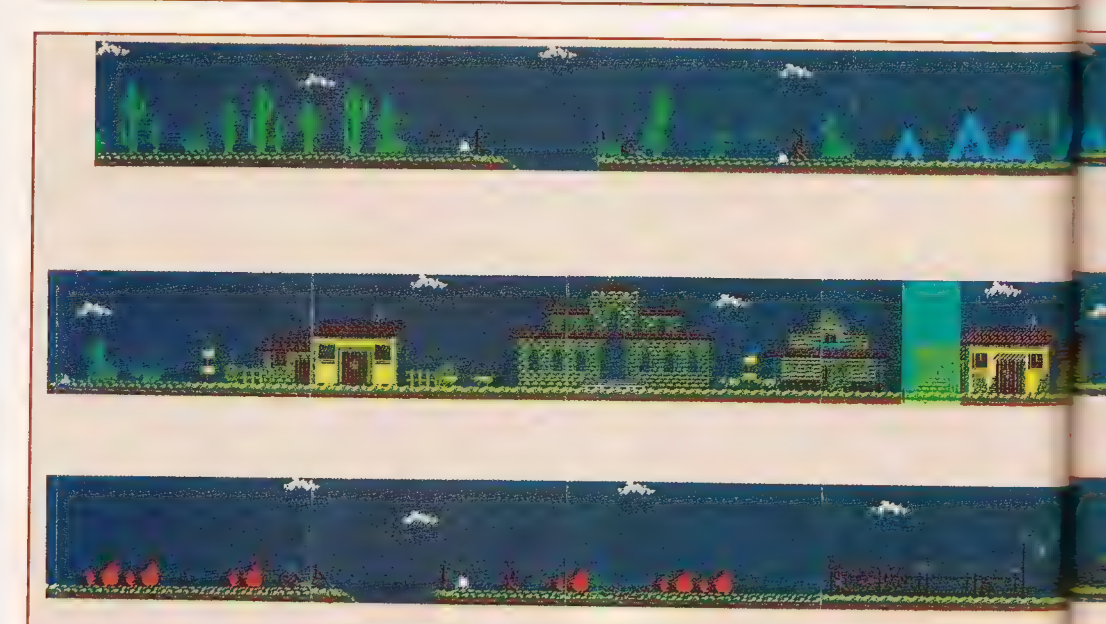
Ya sólo queda pagar a un bailarín negro con la anteriormente citada bolsa, un par de saltos y, por fin, ante vuestros ojos la hamaca de Gonzzalezz donde por fin podrá descanasar en paz (si no lo le da por soñar pesadillas de nuevo).

En la primera fase deberemos ir saltando de plataforma en plataforma hasta llegar al despertador que nos impide dormir tranquilamente nuestra siesta.









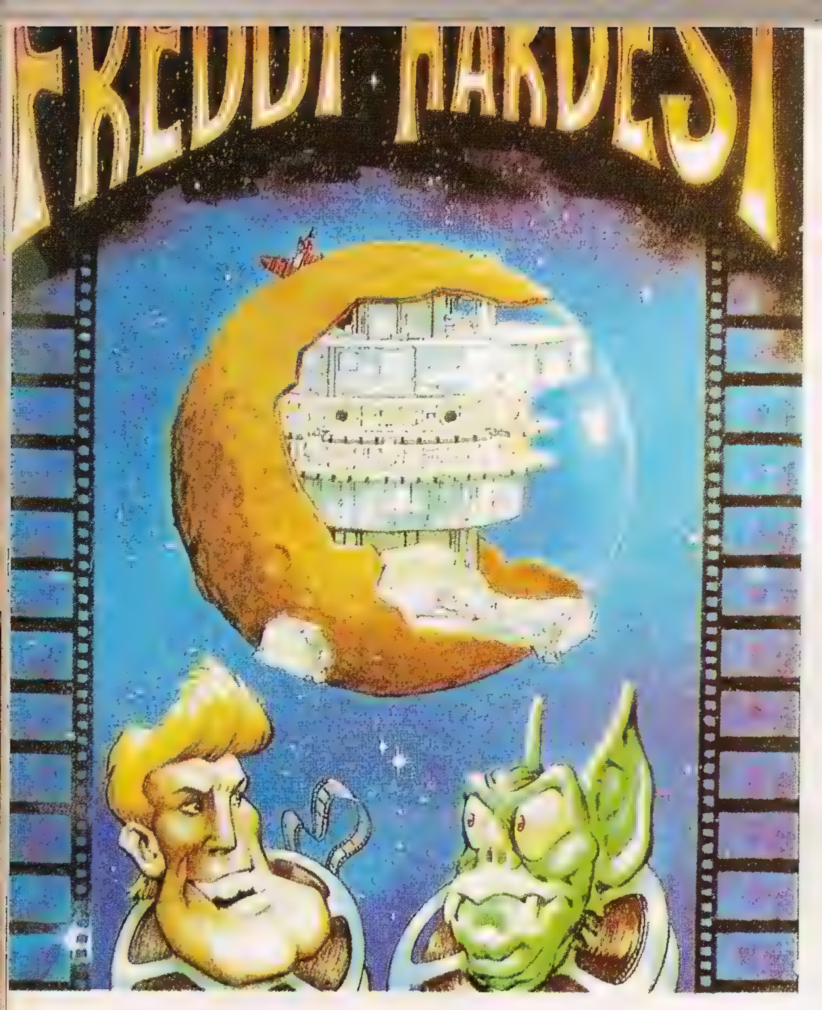




Una vez detenido el despertador, nuestro cometido será, pasando por los peligrosos territorios, alcanzar una hamaca donde poder dormir a pierna suelta



FASE 2



UN PLAYBOY ESPACIAL EN APUROS

FREDDY HARDEST

Productora: **DINAMIC**
Distribuidor: **DRO**
Precio: **1.950 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Freddy es un playboy espacial, con una reputada fama de juerguista y fanfarrón. También, entre otras cosas, es uno de los mejores elementos del servicio de contra-espionaje de la agencia Sped, perteneciente a la confederación sideral de planetas libres. Por último, y esto es lo que de verdad nos importa, es el protagonista de «Freddy Hardest», uno de los más populares juegos de Dinámic, en el que vamos a encontrar a nuestro poco presentable héroe en una situación más que comprometida.

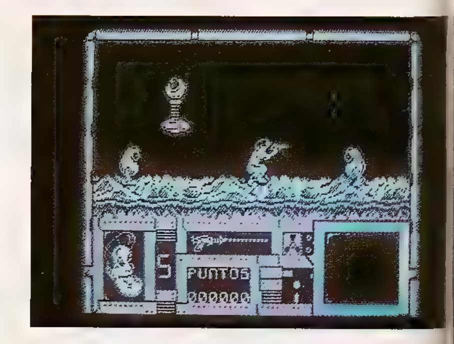
Para que os hagáis una idea: después de una descomunal borrachera, cogida en una de las muchas fiestas que diariamente se celebran en Dasar, el planeta más de moda de toda la galaxia, hallamos a nuestro héroe en el preciso momento en que dando tumbos intenta aproximarse hasta su aeronave. Tras varios minutos de denodados intentos de introducir la llave en su correspondiente cerradura, Freddy logra por fin acceder a su nave, donde por cierto, curiosamente todo se mueve a la velocidad de la luz incluso antes de poder despegar.

El juego está dividido en dos partes, siendo la segunda sólo accesible tras conocer el código de la primera

Ya en el espacio, la escena es digna de ser contemplada: al son de «Nimega, patria querida», nuestro héroe se dedica a zigzaguear con su nave, mientras esta, equipada con inteligencia artificial, se dedica a rezar todo lo que sabe...

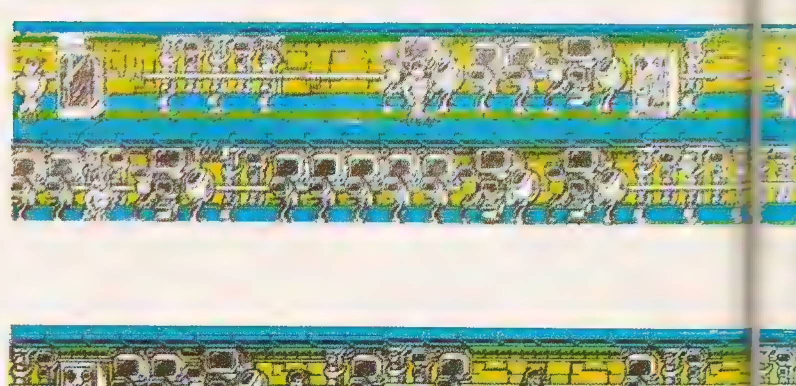
Al final, lo inevitable termina por ocurrir: un meteorito inoportuno, una trayectoria equivocada, un guantazo de tamaño galáctico, una nave convertida en acordeón espacial, un aterrizaje de emergencia... y un tal Freddy que sigue sin enterarse de la película.

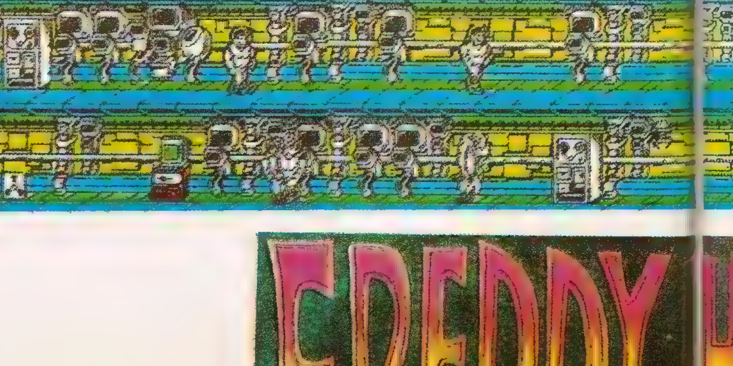
Pasadas unos horas, y cuando a nuestro héroe se le disipa por fin la cogorza inter-estelar, Freddy abre los ojos para descubrir el dantesco espectáculo: ¡su nave hecha fosfatina!, ¡y él perdido para siempre en un planeta deshabitado en Dios sabe que rincón de la galaxia!



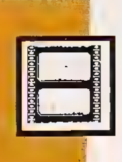
Hagamos un breve inciso para discutirle ciertos puntos a nuestro héroe. De acuerdo en lo de la nave, pero eso de deshabitado vamos a dejarlo; a ver si el guapo de Freddy nos puede explicar qué demonios es esa especie de lata volante que se aproxima a él con poco claras intenciones.

Lo peor del caso, es que Freddy si nos lo puede explicar, y decimos lo peor, por que se trata de un Ovoidoi, o para más señas, de un robot vigía de los utilizados por el enemi-





FREDDY H



go. Ahora Freddy sabe algo más: solo se puede encontrar en el planeta Ternat, donde está ubicada Kaldar, la base central enemiga.

Tan sólo le queda una posibilidad de salir con vida del auténtico infierno en que se acaba de meter: introducirse dentro de la base, y robar una nave enemiga para escapar del planeta. Bueno, en realidad estaría mejor dicho la única posibilidad que nos queda, pues vamos a tener que acompañar a Freddy en su desesperada misión.

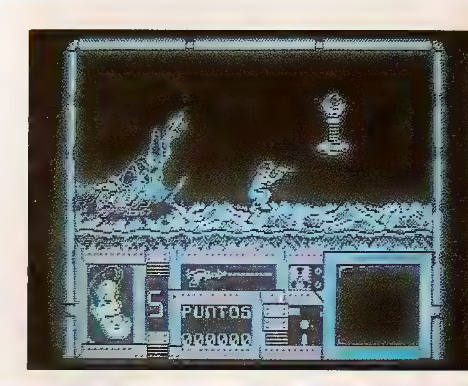
El juego está dividido en dos partes, siendo la segunda de ellas sólo accesible tras conocer el código de acceso que nos será facilitado al culminar con éxito la primera parte del juego.

Esta, comienza con nuestro héroe situado a escasos metros del lugar en que su nave dejó de recibir tal nombre para convertirse en un amasijo de hierros retorcidos, y concluirá cuando logremos conducir a Freddy hasta la entrada de la base enemiga, donde nos será facilitada la clave de acceso a la segunda parte.

Básicamente nuestro cometido a lo largo de esta fase, será eliminar con nuestra pistola láser a los enemigos que nos ataquen, mientras avanzamos ininterrumpidamente hacia la derecha, donde se encuentra la base. También disponemos de la posibilidad de dar patadas para defendernos, así como de saltar para sobrepasar los diferentes obstáculos que encontraremos en el camino.

Una vez superado este primer reto, tendremos que hacer frente a la segunda parte del juego, donde como ya hemos explicado nuestro cometido consistirá en llegar hasta los hangares para robar una nave. Esto no es nada fácil, pues nos encontraremos con problemas tales como la estructura laberíntica de la nave, los continuos ataques enemigos, asi como el hecho de que para utilizar la nave tendremos que cumplir tres misiones previas: averiguar el código de vuelo de los capitanes, conectar los saltos al hiperes-

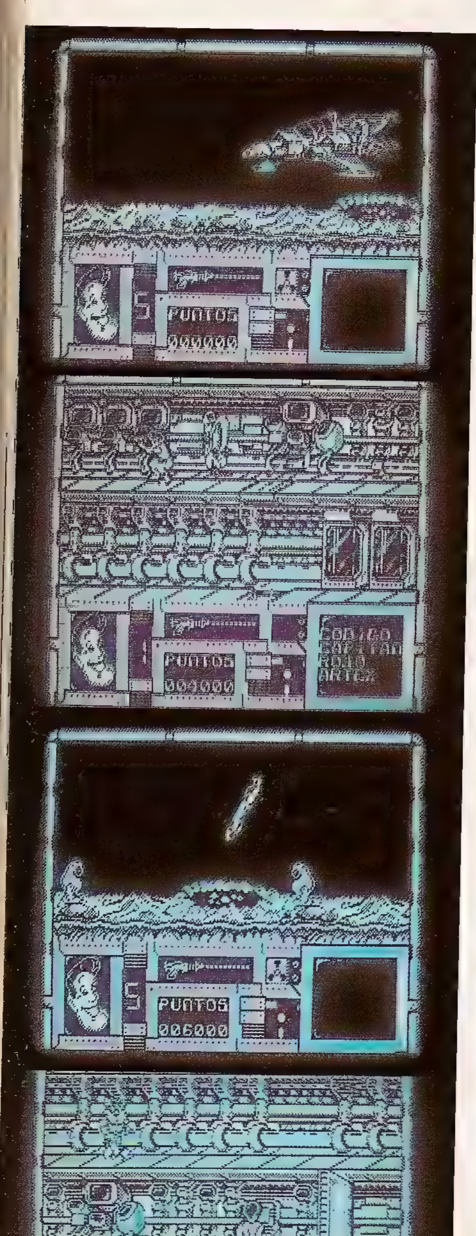
Además de disparar nuestro protagonista puede dar patadas para defenderse y saltar sobre los obstáculos



MOVIMIENTOS



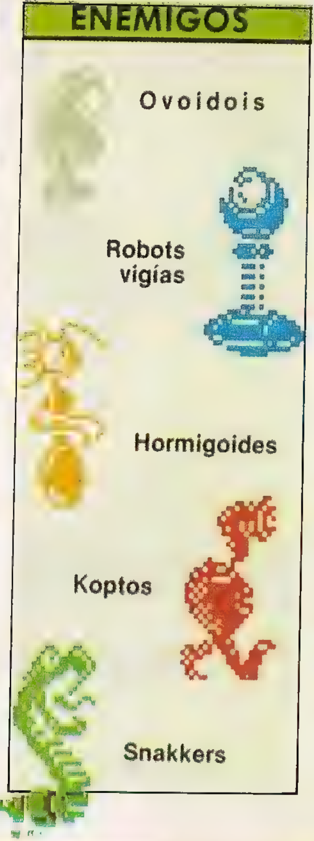
HARDEST



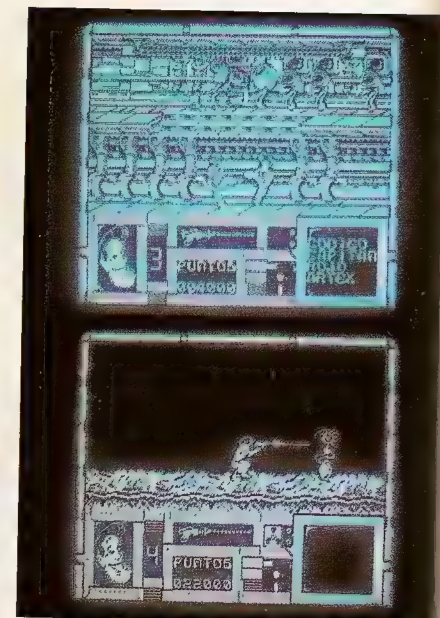
pacio y localizar las baterías nucleares para cargar una de las cuatro naves que se encuentran en los hangares.

Todo esto lo deberéis realizar mediante el uso de una serie de terminales de ordenador que se encuentran repartidos a lo largo de la nave. ¿Fácil para unos expertos en la materia como vosotros, no?

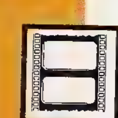




El objetivo de nuestro héroe es alcanzar los hangares de una estacion espacial para conseguir una nave con la que regresar a su planeta







LA VENGANZA DEL GUERRERO

BARBARIAN

Productora: **PSYGNOSIS**
Distribuidor: **DRO SOFT**
Precio: **1.995 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Cuando Hegor, nuestro héroe, era apenas un niño, ocurrió un trágico suceso que marcó su vida para siempre. La aldea donde vivía fue completamente arrasada por un gigantesco dragón, que sólo más tarde descubriría obedecía a órdenes de un perverso mago llamado Necrón. Cuando el salvaje ataque cesó, nada quedaba en pie, todo eran cenizas humeantes, y sólo el pequeño Hegor había conseguido milagrosamente escapar a las garras del temible dragón.

Tras ser recogido días después por unos modestos pastores que la fortuna o el destino hicieron pasar por la devastada aldea, Hegor emprendió una nueva vida, en la que ya convertido en un fornido joven, dedicaba horas y más horas a su instrucción en la lucha, y muy especialmente al aprendizaje en el manejo de la espada. En su cabeza, solo una idea bullía con fijeza, la de vengar a su aldea, a sus gentes, a su familia... Solía asir con fuerza su espada mientras gritaba a los cuatro vientos: «¡Necrón, allá donde quiera que te encuentres, tiembla, por que esta espada que hoy sostiene Hegor, pronto será la que ponga fin a tu asquerosa vida!...».

Pasaron aún varios años, en los que Hegor se consagró como el más temible y experimentado guerrero de toda la región, antes de que el destino volviera a poner su mano en la vida de nuestro héroe. Cierto día, un viajante llegado de recónditas tierras llegó a la aldea donde vivia Hegor, y requerido por las gentes del lugar para que les contara las maravillas y sucesos que en el camino le habían acontecido, narró con horror las dantescas escenas de muerte y destrucción que había contemplado en uno de los muchos pueblos que había atravesado, y que, según le contaron más tarde los habitantes de las regiones cercanas habían sido producidas por un gigantesco dragón, secuaz de un diabólico mago llamado Necrón.

Un intenso escalofrío recorrió el cuerpo de Hegor. Muchos años había tenido que esperar, pero por fin sus oraciones habían tenido respuesta. Ahora sabía donde encontrar a Necrón, y no iba a dejarle escapar con vida. La venganza del guerrero estaba en marcha.

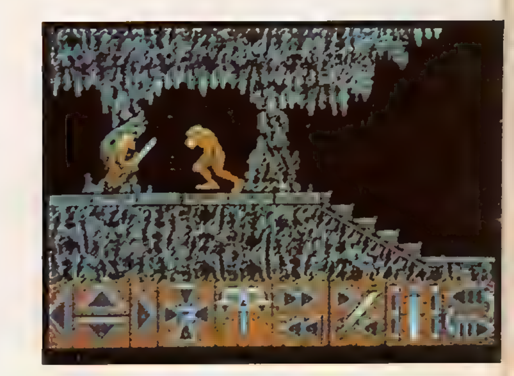
Y aquí es donde entramos nosotros, ya que nuestra misión dentro de «Barbarian» va a consistir precisamente en acompañar al —valga la redundancia— bárbaro guerrero en su camino en busca de Necrón. Para ello, tendremos que recorrer las más de 50 pantallas que nos separan del mago, destruirle, y volver a la pantalla de comienzo antes de que se acabe el tiempo de que para ello dispondremos, ya que una vez que Necrón muera, toda su guarida comenzará a desintegrarse lentamente.

El manejo de nuestro protagonista es bastante peculiar, ya que se realiza a través de una serie de íconos que se encuentran en la parte inferior de la pantalla, y que nosotros

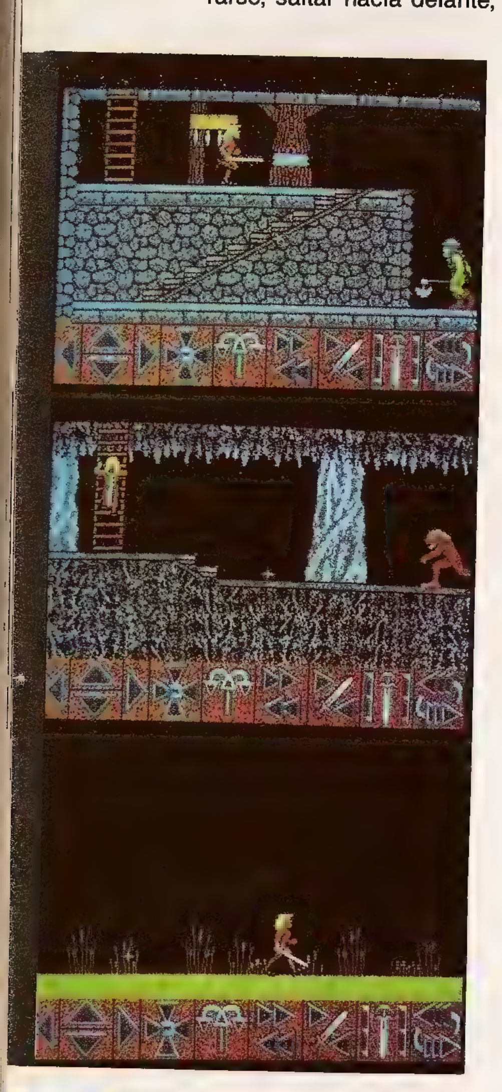




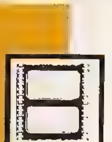
El manejo de nuestro protagonista es bastante peculiar, ya que se realiza a través de iconos.

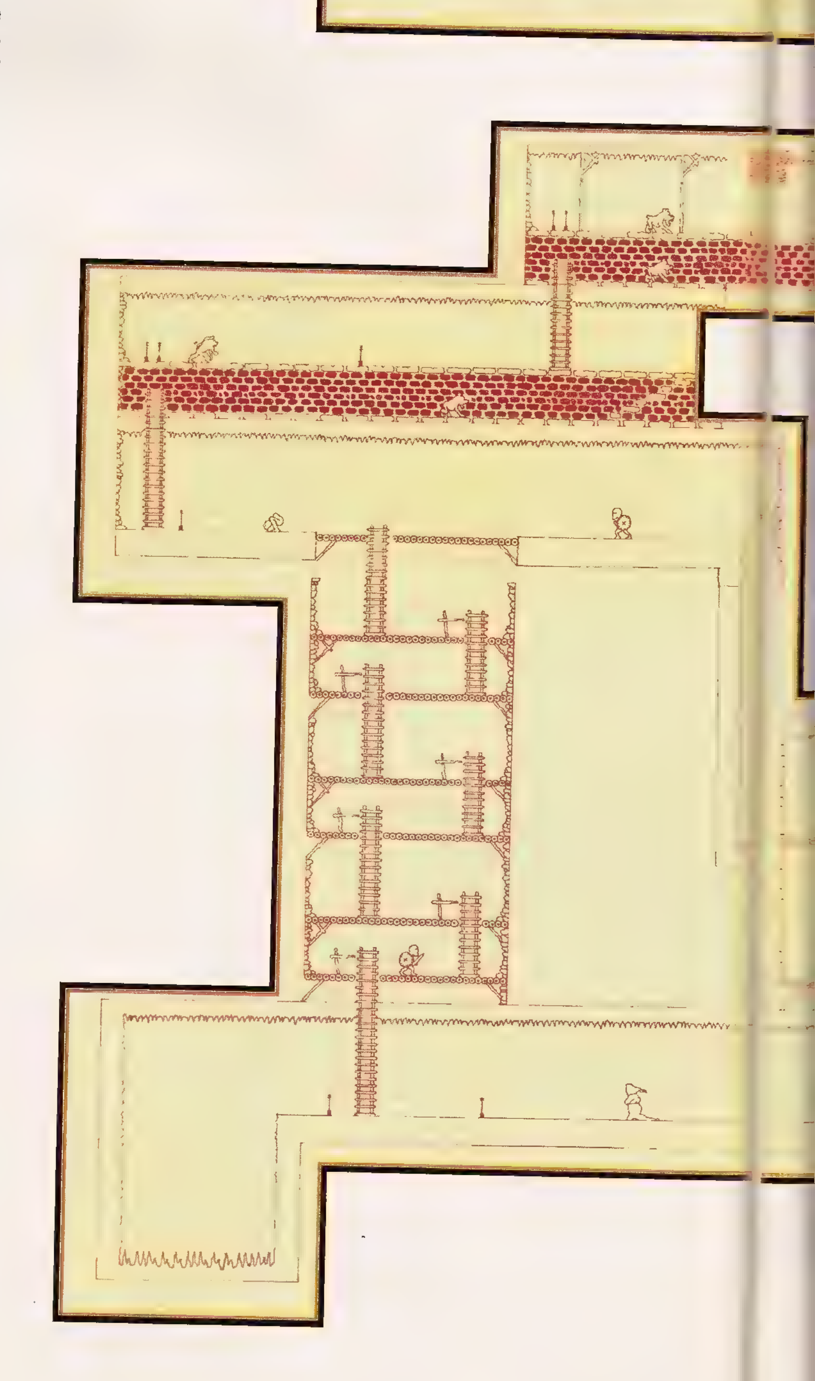


podemos seleccionar mediante los controles de izquierda y derecha —para movernos de uno a otro— y fuego —para elegir el que deseemos—. Estos íconos, de izquierda a derecha, son los siguientes: andar hacia la izquierda, subir y bajar escaleras, andar hacia la derecha, pararse, saltar hacia delante, correr, usar el arma que transportemos, e incluso huir —si, habéis leido bien; si seleccionamos esta opción, nuestro protagonista soltará su arma y saldrá corriendo despavorido—. Si pulsamos la barra espaciadora, un nuevo menú de íconos aparecerá ante nosotros, incluyendo: coger objeto, dejar objeto, y seleccionar objeto en uso. Más a la derecha, se nos mostrará las armas que transportemos y cual de ellas está seleccionada, para por último informársenos de nuestro número de vidas y del tiempo transcurrido.

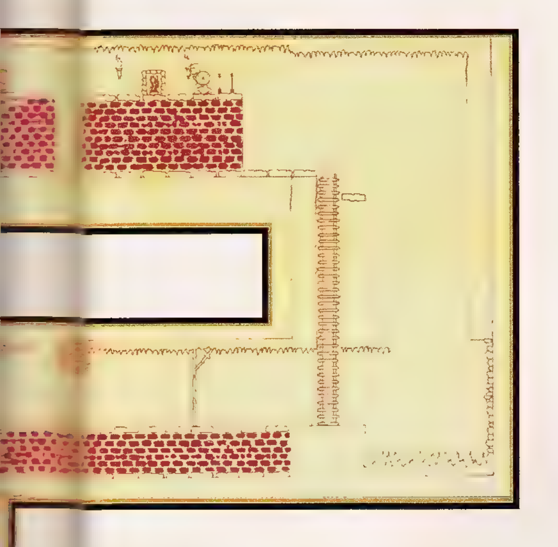


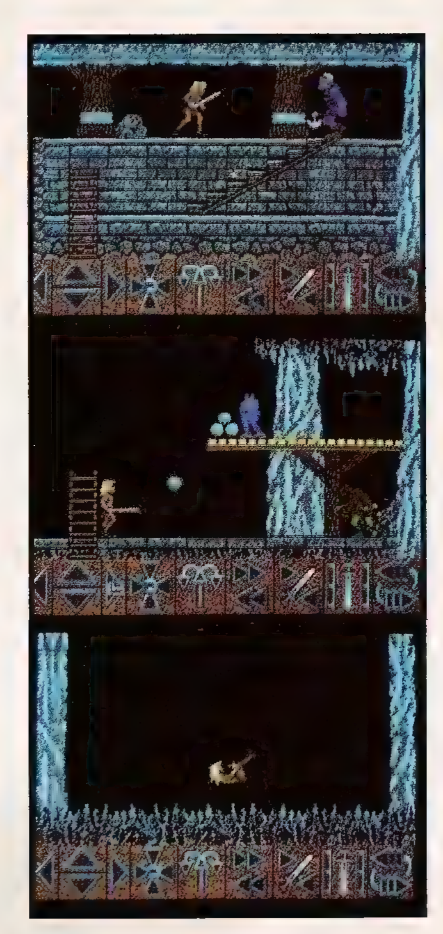
Hemos hablado de pasada de las armas, pero dada su importancia en la misión vamos a hacerlo con mas extensión. La espada será el arma con que comencemos, y se convertirá a lo largo del juego en uno de nuestros más preciados tesoros, en tanto y en cuanto su uso es ilimitado y casi siempre muy eficaz. No ocurre así con el arco, que sólo podrá ser usado tras recoger las diferentes flechas que encontremos en nuestro camino. Tan solo nos falta hablar de la auténtica arma decisiva del juego: el escudo. Con el podremos hacer frente a los hechizos que los diferentes magos nos lanzen, teniendo además la capacidad de reflejarlos como si fuera un espejo, devolviéndoselos a sus creadores que serán así destruidos. Lo verdaderamente importante del caso es que Necrón está incluido dentro de esta categoría, por lo que al recoger el escudo tendremos la seguridad de saber como acabar con el cruel mago, cumpliendo así la venganza de Hegor.





Los posibles movimientos del protagonista son: andar hacia la izquierda, hacia la derecha, subir y bajar escaleras, pararse, saltar hacia delante, correr, usar el arma e incluso huir.

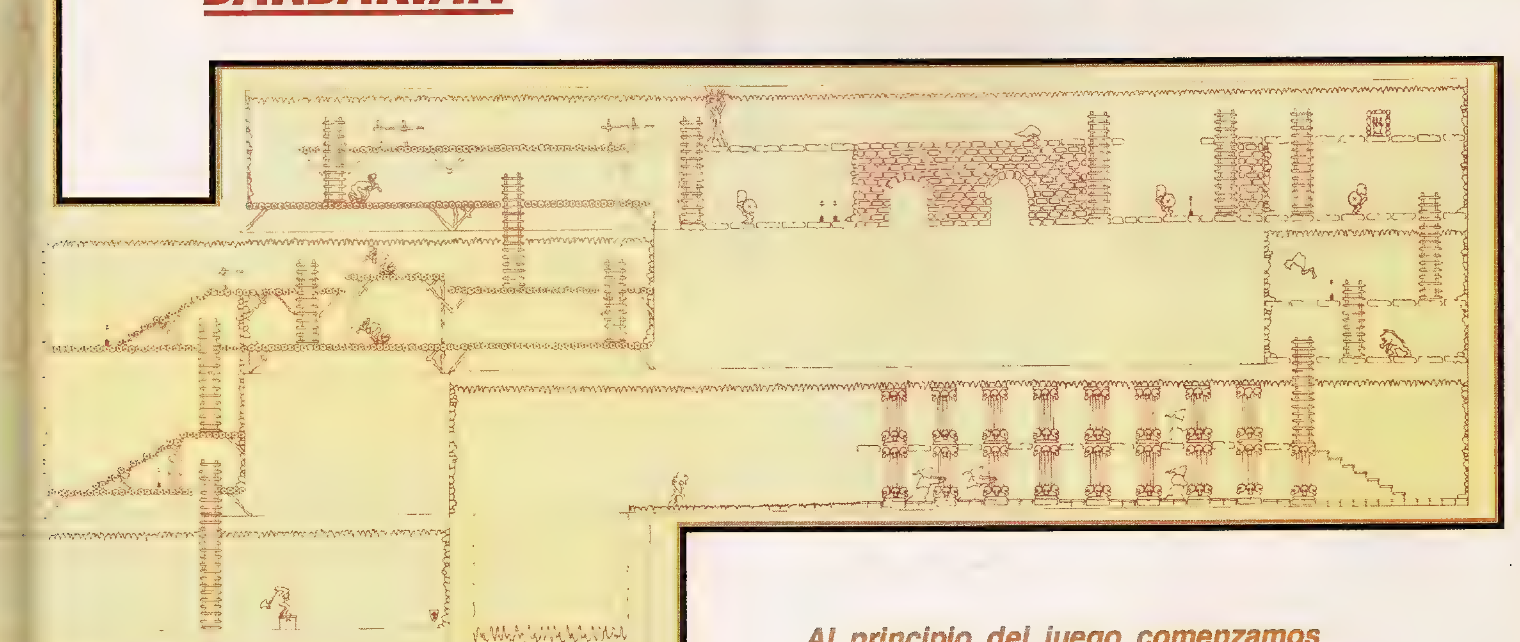




CARGADOR

```
10 ' CARGADOR PARA EL BARBARIAN DE PSYCNOSIS (VER
SION PC)
20 ' ############ POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ###
########
30 CLS:KEY OFF
40 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 70
50 C$=C$+CHR$(C)
60 GOTO 40
70 IF S<>13964 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":E
ND
80 PRINT "    INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GR
ABAR EL CARGADOR Y PULSA UNA TE
CLA"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "csbarba.com" FOR OUTPUT AS #1
110 PRINT #1,C$
120 CLOSE 1
130 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CSBARBA.COM, C
ARGALO ANTES DEL BARBARIAN Y CO
NSEGUIRAS JUGAR  CON VIDAS INFINITAS."
140 END
150 DATA 14,31,184,16,53,205,33,137,30,112,1,140
160 DATA 6,114,1,250,184,0,0,142,216,199,6,64
170 DATA 0,46,1,140,14,66,0,251,180,9,14,31
180 DATA 186,120,1,205,33,186,0,2,205,39,130,252
190 DATA 11,117,60,46,163,116,1,46,137,30,118,1
200 DATA 88,91,83,80,30,142,219,128,62,231,75,254
210 DATA 117,27,199,6,231,75,144,144,250,184,0,0
220 DATA 142,216,46,161,112,1,163,64,0,46,161,114
230 DATA 1,163,66,0,251,31,46,161,116,1,46,139
240 DATA 30,118,1,234,0,0,0,0,0,0,0,0
250 DATA 67,97,114,103,97,32,97,104,111,114,97,32
260 DATA 101,108,32,66,65,82,66,65,82,73,65,78
270 DATA 32,40,80,83,89,67,78,79,83,73,83,41
280 DATA 10,13,40,67,41,32,74,46,83,46,70,46,36,-
1
```

BARBARIAN



Al principio del juego comenzamos con una espada, pero luego podremos cambiarlo por un arco y por un escudo, con el que podremos hacer frente a los hechizos de los magos.

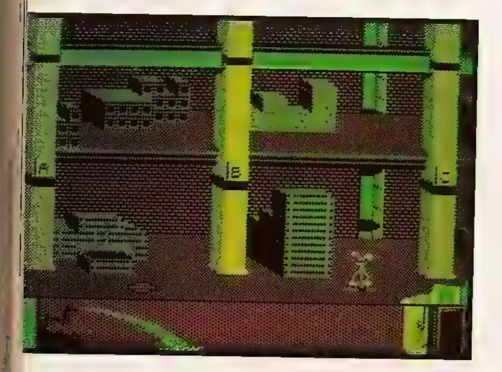
AVENTURA EN LA MECA DEL CINE

QUIÉN ENGAÑÓ A ROGER RABBIT

Productora: **COKTEL VISION**
Distribuidor: **SYSTEM 4**
Precio: **3.150 ptas.**
Tarjeta gráfica:

Seguramente a estas alturas todos vosotros conoceréis más que de sobra al simpático y alocado Roger Rabbit, el conejo que recientemente se convirtiera en la última y más brillante fantasía del cine y el dibujo animado, producto de dos auténticos genios de estos géneros: Walt Disney y Spielberg.

Pese a todo, y antes de explicaros cuál es el desrrollo del juego que la compañía francesa Coktel Vision realizó basándose en tan famoso personaje, vamos a tratar de explicaros sucintamente cuál es el argumento de la película, ya que éste coincide casi íntegramente con el del programa.



Todo comienza con nuestro héroe inmerso en una dramática situación:su despampanante novia, Jessica, una corista de armas tomar, le ha traicionado al parecer con Marvin, el dueño de la fábrica de bromas —así como de toda de toda Dibudiwood, la ciudad en que vive Roger junto al resto de los dibujos animados o «dibus»—. Pero no es esto lo peor, sino que Marvin ha aparecido misteriosamente muerto, y Roger se ha convertido en el principal sospechoso de su asesinato.

Para terminar de complicar esta rocambolesca historia, nadie ha sido capaz de encontrar el paradero exacto del testamento de Marvin, en el cual, así por lo menos lo había asegurado en más de una ocasión, el difunto legaba la ciudad de Dibudiwood a todos sus habitantes, los dibus.

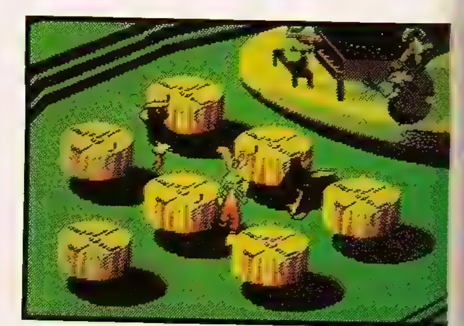
Tan sólo Roger sabe con certeza qué oscura mano ha sido la encargada de planificar toda esta serie de catástrofes: el juez Doon, el mas acérrimo enemigo de los dibus, acompañado de las deleznables comadrejas, sus fieles secuaces. El fue quien dió la orden de eliminar a Marvin, y él fue el encargado de hacer que todas las sospechas recayeran en nuestro amigo, y todo ello con un único fin: una importante empresa constructora ha ofrecido una exorbitante suma de dinero para que su nueva autopista pase justo por encima de Dibudiwood; si el juez consigue hacerse con la propiedad de la ciudad de los toons logrará un doble objetivo, librarse de los dibus, y convertirse en millonario.

Si Roger no consigue encontrar el testamento y demostrar su inocencia, tanto él como el resto de los dibus estarán perdidos... a menos, claro está, que una anónima mano se decida a ayudarles. ¿Sabéis de quien estamos hablando verdad?

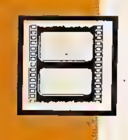


El juego está dividido en tres escenas completamente independientes, con diferentes objetivos y desarrollos

Bueno, a menos que no os hayáis dado por aludidos, a estas alturas estaréis ya deseando saber qué es exactamente lo que vais a tener que hacer para ayudar a Roger. Vamos a explicároslo.



El juego está dividido en tres escenas, cada una de ellas con un objetivo distinto. Eso sí, tendremos que tener en cuenta que





sólo disponemos de cinco vidas para completarlo, y que para que esto ocurra vamos a necesitar unas más que aceptables dosis de habilidad e ingenio.

En la primera escena, y a bordo de nuestro amigo Benny el taxi, uno de los personajes más llamativos de la película, nuestro objetivo consistirá en llegar antes que el coche de las comadrejas al club «Ink & Paint», donde tendrá lugar la segunda escena. La loca carrera tendrá lugar en una carretera de dos carriles con doble sentido de circulación, en la que además de con las propias comadrejas, tendremos que luchar contra otra serie de quebraderos de cabeza. El primero de ellos y el más importante es que a lo largo del recorrido se encuentran esparcidos charcos de un ácido especial, que tiene la propiedad de disolver los dibus; si accidentalmente pisamos uno de estos charcos perderemos una de nuestras vidas. Afortunadamente una de las habilidades ocultas de Benny es su capacidad para realizar acrobáticos saltos que nos servirán para pasar sobre los charcos. También deberemos cuidar de no chocar contra los vehículos que circulan en sentido contrario, ya que quedaremos detenidos y perderemos mucho tiempo —que las comadrejas, claro está, aprovecharán para sacarnos ventaja.

A lo largo del juego encontraremos diversos objetos que podremos recoger, para emplear en el lugar adecuado



Afortunadamente —no todo va ser malo— en las fachadas de ciertos edificios se encontrarán varios objetos que podremos recoger: los guantes nos inmunizan durante algún tiempo contra el ácido, la rueda nos proporciona mayor velocidad, y el diamante nos concede una vida extra.

La siguiente escena, en el club, tiene un desarrollo totalmente diferente. Nos encontramos en el comedor, y encima de las mesas se amontonan las notas de los clientes. Sólo que lo que nadie sabe es que una de esas notas es ni más ni menos que el testamento de Marvin, así que tendremos que desplazarnos frenéticamente de mesa en mesa recogiendo cuantas notas podamos —periódicamente los camareros las repondrán—, poniendo sumo cuidado en que Roger no coja por equivocación una de las copas que se encuentran en las mesas —la escena será muy divertida pero nos costará una vida—, así como de no ser cogidos «in fraganti» por el portero del club robando las notas, lo cual nos costará el ser expulsados del club de una forma bastante humillante y dolorosa.

Nuestro objetivo final es liberar a Jessica que se encuentra prisionera en la fábrica de bromas de Marvin

Si pese a todo culminamos con éxito esta escena, tendremos que hacer frente a la tercera y última, sin duda la más compleja de las tres, que se desarrolla en el interior de la fábrica de bromas de Marvin. Previamente, sin embargo, tendremos que hacer frente a una escena intermedia, en la que de nuevo junto a nuestro amigo Benny, tomaremos parte en una carrera similar a la de la primera escena.

Una vez superado este trámite, y ya dentro de la fábrica, nuestro objetivo consistirá en liberar a Jessica, que se encuentra colgada por sus muñecas de unas cadenas en la pared del lado opuesto al que nosotros nos encontramos. Para llegar hasta allí tendremos que superar las diferentes trampas y obstáculos que encontremos en nuestro camino, así como librarnos de las comadrejas que encontremos, cosa que deberemos conseguir mediante el uso de los objetos de broma que contienen las cajas almacenadas en la fábrica.

Pero deberemos darnos prisa, porque el juez Doon se dirige hacia Jessica con muy malas intenciones.



CARGADOR

```
10 ' CARGADOR PARA EL ROGER RABBIT (VERSION PC)
20 ' ****** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ******
30 CLS:KEY OFF
40 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 70
50 C$=C$+CHR$(C)
60 GOTO 40
70 IF S<>18165 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":E
ND
80 PRINT:PRINT" INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS
GRABAR EL CARGADOR PARA EL JUEG
O Y PULSA UNA   TECLA"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "croger.com" FOR OUTPUT AS #1
110 PRINT #1,C$
120 CLOSE 1
130 PRINT:PRINT"CREADO EL PROGRAMA CROGER.COM .EJ
ECUTALO ANTES DEL ARCHIVO WFRR
 PARA CONSEGUIR LAS VIDAS INFINITAS."
140 END
150 DATA 14,31,184,16,53,205,33,137,30,148,1,140
160 DATA 6,150,1,250,184,0,0,142,216,199,6,64
170 DATA 0,46,1,140,14,66,0,251,180,9,14,31
180 DATA 186,156,1,205,33,186,0,2,205,39,130,252
190 DATA 11,117,96,46,163,152,1,46,137,30,154,1
200 DATA 88,91,83,80,30,86,81,142,219,185,0,128
210 DATA 139,241,129,60,128,6,116,5,226,246,233,3
0
220 DATA 0,129,124,2,20,227,116,10,129,124,2,141
230 DATA 225,116,3,233,234,255,199,4,144,144,199,
68
240 DATA 2,144,144,198,68,5,144,185,0,128,139,241
250 DATA 129,60,154,64,116,5,226,246,233,4,0,198
260 DATA 68,1,144,89,94,31,46,161,152,1,46,139
270 DATA 30,154,1,234,0,0,0,0,0,0,0,0
280 DATA 67,97,114,103,97,32,97,104,111,114,97,32
290 DATA 101,108,32,97,114,99,104,105,118,111,32,
87
300 DATA 70,82,82,10,13,40,67,41,32,74,46,83
310 DATA 46,70,46,36,-1
```

Índice

Extra PC

	TÍTULO	COMPAÑÍA	TIPO	VALORACIÓN	PÁGINA
I	IKARI WARRIORS	ELITE	ACCIÓN	* * * *	32
	IMPOSSIBLE MISSION II	EPYX	VIDEOAVENTURA	* * *	124
J	JORDAN VS BIRD	ELECTRONIC ARTS	DEPORTIVO	* * * *	60
K	KING OF CHICAGO, THE	MIRRORSOFT	ESTRATEGIA	* * * *	90
	KNIGHT GAMES	ENGLISH SOFTWARE	DEPORTIVO	* * *	61
L	LAST MISSION, THE	OPERA SOFT	ACCIÓN	* * * *	37
	LIBRO DE LA SELVA, EL	COKTEL VISION	VIDEOAVENTURA	* * * *	126
	LIVINGSTONE, SUPONGO	OPERA SOFT	ACCIÓN	* * *	30
	LORDS OF CONQUEST	ELECTRONIC ARTS	ESTRATEGIA	* *	76
	LUCKY LUKE	COKTEL VISION	ESTRATEGIA	* *	86
	L.A.CRACKDOWN	EPYX	VIDEOAVENTURA	* * *	130
M	MACH 3	LORICIELS	ACCIÓN	* * * *	12
	MAD MIX	TOPO SOFT	ACCIÓN	* * * *	14
	MANHATTAN DEALERS	SILMARILS	ACCIÓN	* *	17
	MASTERTRIVIAL	SYSTEM 4	TABLERO	*	119
	MGT	LORICIELS	ACCIÓN	*	16
	MINI-PUTT	ACCOLADE	DEPORTIVO	* * *	67
	MOTOR BIKE MADNESS	MASTERTRONIC	DEPORTIVO	* *	66
	MUTAN ZONE	OPERA SOFT	ACCIÓN	* * * *	26
N	NIGHT RAIDER	GREMLIN	SIMULADOR	* * *	97
	NINJA	MASTERTRONIC	ACCIÓN	*	22
O	OFF SHORE WARRIOR	TITUS	ACCIÓN	* * *	6
	ORMUZ	IBER SOFTWARE	SIMULADOR	*	98
P	PHANTIS	DINAMIC	VIDEOAVENTURA	* * *	127
	PHANTOM FIGHTER	MARTECH	ACCIÓN	* * *	23
	PHM PEGASUS	ELECTRONIC ARTS	SIMULADOR	* * *	100
	PIRATES	MICROPROSE	ESTRATEGIA	* * * *	80
	PLATOON	OCEAN	VIDEOAVENTURA	* * * *	131
	PLAYHOUSE STRIPPOKER	EUROSOFT	TABLERO	* *	117
	POWER STRUGGLE	PSS	ESTRATEGIA	* * *	74
	PROWLER	MASTERTRONIC	SIMULADOR	* *	103
R	RASTERSCAN	MASTERTRONIC	ACCIÓN	* *	33
	ROCKET RANGER	MIRRORSOFT	ESTRATEGIA	* * * *	95
	ROCKFORD	MELBOURNE HOUSE	ACCIÓN	* * * *	13
	ROGER RABBIT	COKTEL VISION	VIDEOAVENTURA	* * * *	158
S	SABOTEUR II	DURELL	VIDEOAVENTURA	* * * *	139
	SAPIENS	LORICIELS	AVENTURA DE TEXTO	* * *	49
	SEVEN CITIES OF GOLD, THE	ELECTRONIC ARTS	ESTRATEGIA	* *	76
	SIDEWINDER	MASTERTRONIC	ACCIÓN	* * *	20
	SKATE OR DIE	ELECTRONIC ARTS	DEPORTIVO	* * * *	70
	SKY RUNNER	CASCADE	ACCIÓN	* * * *	29
	SOL NEGRO	OPERA SOFT	ACCIÓN	* * * *	42
	SOLOMON'S KEY	U.S.GOLD	ACCIÓN	* * * *	22
	SPACE RACER	LORICIELS	ACCIÓN	* *	16
	SPEEDBALL	IMAGE	DEPORTIVO	* * * *	68
	STAR TREK	FIREBIRD	ESTRATEGIA	* * * *	73
	STAR WARS	DOMARK	ACCIÓN	* * *	6
	STARDUST	TOPO-SOFT	ACCIÓN	* * * *	27
	STARGLIDER	RAINBIRD	ESTRATEGIA	* * * *	84
	STREET SPORTS BASKETBALL	EPYX	DEPORTIVO	* *	61
	STREET SPORTS SOCCER	EPYX	DEPORTIVO	* * *	69

Índice Extra PC

TIPOS DE JUEGOS

ACCION. Este grupo es, sin duda, el más nutrido de todos, pues en él se incluyen los juegos de naves espaciales, de lucha, de disparos.., en definitiva, todos esos programas que nos obligan cada cierto tiempo a comprar un joystick nuevo.

AVENTURAS DE TEXTO. El diálogo entre el jugador y el ordenador es continuo, lo cual se realiza através de órdenes escritas con las que describimos las acciones que queremos efectuar. Son juegos para sentarse ante ellos tranquilamente y disfrutar con su atmósfera.

DEPORTIVOS. Por derecho propio configuran un tipo de programas independiente. Cada día hay más y más títulos que se suman a este apartado y se puede decir que no queda ningún deporte que no tenga un juego que lo simule: atletismo, fútbol, baloncesto, tenis, tiro al blanco, gimnasia, alpinismo...

ESTRATEGIA. La habilidad y los reflejos no son las únicas aptitudes que un juego puede exigir de nosotros. Un mundo de posibilidades se nos abre con estos juegos: podremos convertirnos desde comerciantes intergalácticos a productores cinematográficos. Tan sólo se nos va a exigir una cosa: que seamos inteligentes.

SIMULACION. Una de las aplicaciones más utilizadas en los ordenadores es la de servir como medio de práctica para la utilización de aparatos de manejo complicado. Aviones, barcos, helicópteros, cualquier tipo de vehículo, ya puede ser todo lo sofisticado que quiera, puede ser manejado con comodidad.

TABLERO: Bajo este epígrafe hemos agrupado aquellos programas que corresponden a versiones de juegos que habitualmente se desarrollan sobre un ....tablero. Por regla general ninguno de ellos es un juego creado especialmente, por lo que sus reglas os resultarán familiares en todos los casos.

VIDEOAVENTURAS. Posiblemente este tipo de juegos es el de más difícil clasificación, ya que en su desarrollo suelen mezclar ingredientes típicos de otros programas. Pero su característica más importante es que en ellos encontraremos objetos a los que tendremos que buscarle una aplicación.

INSTRUCCIONES DE USO DE LOS CARGADORES

En primer lugar, y póniendo sumo cuidado en respetar en todo momento los espacios y diferentes signos, teclear el listado del cargador utilizando para ello un intérprete de Básic (el GWBASIC de Microsoft resulta óptimo para este fin).

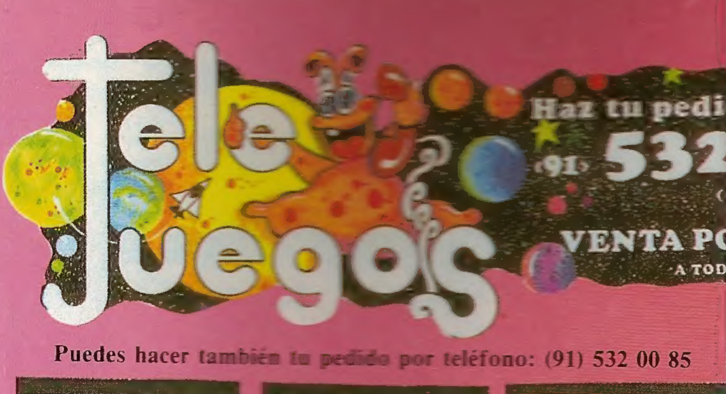
A continuación, y en previsión de futuros usos, salvar el cargador en un disco formateado. El siguiente paso consiste en ejecutarlo (normalmente tecleando RUN), tras lo cual deberemos seguir paso a paso las indicaciones que se nos muestren en pantalla. En la mayoria de las ocasiones se nos solicitará que insertemos un disco, convenientemente formateado, en el que se grabará un fichero con la extensión COM.

Este fichero deberá siempre ser ejecutado desde el DOS, como si se tratara de un COMANDO cualquiera, antes de proceder a cargar el juego original al que queremos que le sean incorporadas las ventajas que el Cargador en cuestión proporcione.

Existen algunas salvedades y advertencias que debemos hacer sobre la utilización y funcionamiento de los Cargadores:

— Algunos Cargadores sólo funcionan con la versión CGA del juego, teniendo un efecto nulo al ser utilizados en modo EGA o MONOCROMO.

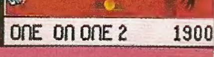
— Otros, como es el caso de el del juego «Platoon de Ocean», sólo funcionan con ordenadores dotados de dos unidades de disco, debiendo colocar el juego en la unidad A y el cargador en la unidad B.

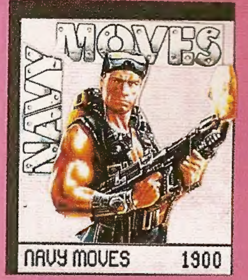


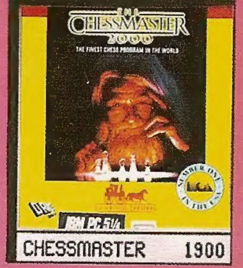
Puedes hacer también tu pedido por teléfono: (91) 532 00 85

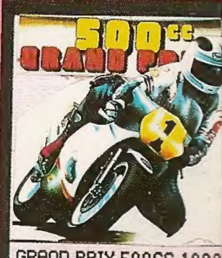

TEST DRIVE 1900

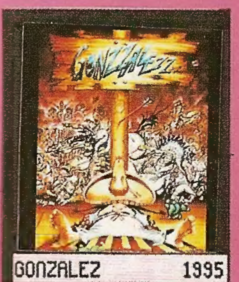

GAME OVER 1900

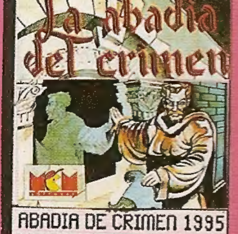


ONE ON ONE 2 1900

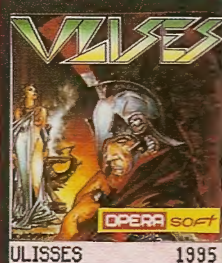

NAVY MOVES 1900


CHESSMASTER 1900


GRAND PRIX 500CC 1990

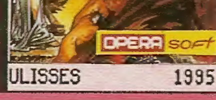

GONZALEZ 1995


ABADIA DE CRIMEN 1995

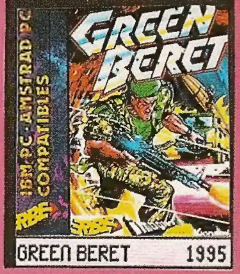

ULISSES 1995

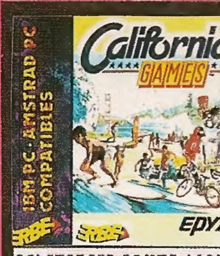

GRYZOR 1995

GREEN BERET 1995

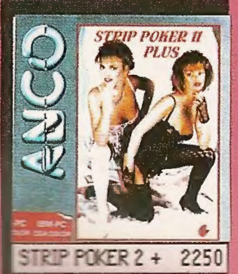

CALIFORNIA GAMES 1995


EMILIO B. FUTBOL 1995


STRIP POKER 2 + 2250


DARK SIDE 2250





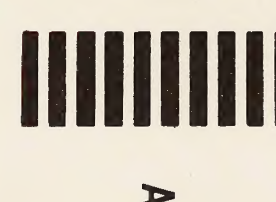






Respuesta Comercial
Autorización nº 8.703
B.O.C. nº 90
de 28 de Octubre de 1988

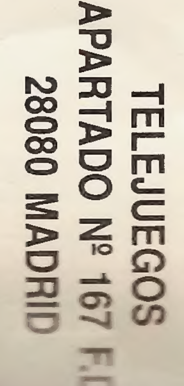
NO NECESITA SELLO
A franquear en destino



TELEJUEGOS
APARTADO Nº 167 F.D.
28080 MADRID

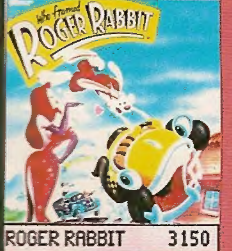
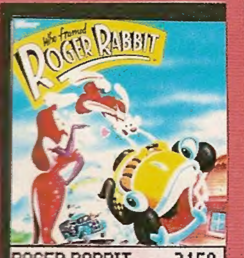
Respuesta Comercial
Autorización nº 8.703
B.O.C. nº 90
de 28 de Octubre de 1988

NO NECESITA SELLO
A franquear en destino



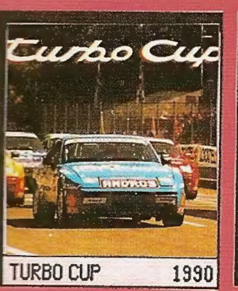
TELEJUEGOS
APARTADO Nº 167 F.D.
28080 MADRID










ASPAR GP MASTER	1900
BARBARIAN	1900
DOBLE DRAGON	1900
TURBO CUP	1990
CRAZY CARS	1990
SABOTEUR 2	1995
FRANK B. BOXING	1995
SOL NEGRO	1995
HOSTAGES	1995
GAUNTLET	1995
PLATOON	1995
STREET S.BASKET	1995
TRIVIAL PURSUIT	2700
LIBRO DE LA SELVA	2850
ENMANUELLE	2850
ROGER RABBIT	3150
PAK GIGANTE	3700
FLIGHT SIMULATOR	9900

HOJA DE PEDIDO

Aprovecha la oportunidad que te ofrecen:



RELLENA y CORTA esta HOJA DE PEDIDO y PONLA en un buzon,no necesita sello
Envia solo una de las dos hojas de pedido y guarda la otra para hacer tu proximo pedido

NOMBRE...
DOMICILIO..
POBLACION..
PROVINCIA.................. C.POSTAL........
TELEFONO...
NUM DE TELECLIENTE..........(SI ES NUEVO PONER NUEVO)

MARCA DEL ORDENADOR.................................
TIPO DE UNIDAD DE DISCO: ☐ 5.25 ☐ 3.5

Deseo recibir contrarreembolso(pagare al recibir el paquete en mi domicilio)los titulos abajo indicados

TITULOS	PRECIO
ABONO DESCUENTO(SI PIDES DOS O MAS DISCOOS, RESTA 500 PTS)	
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

HOJA DE PEDIDO

Aprovecha la oportunidad que te ofrecen:



RELLENA y CORTA esta HOJA DE PEDIDO y PONLA en un buzon,no necesita sello
Envia solo una de las dos hojas de pedido y guarda la otra para hacer tu proximo pedido

NOMBRE...
DOMICILIO..
POBLACION..
PROVINCIA.................. C.POSTAL........
TELEFONO...
NUM DE TELECLIENTE..........(SI ES NUEVO PONER NUEVO)

MARCA DEL ORDENADOR.................................
TIPO DE UNIDAD DE DISCO: ☐ 5.25 ☐ 3.5

Deseo recibir contrarreembolso(pagare al recibir el paquete en mi domicilio)los titulos abajo indicados

TITULOS	PRECIO
ABONO DESCUENTO(SI PIDES DOS O MAS DISCOOS, RESTA 500 PTS)	
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

Extra PC



Mapas • Soluciones • Pokes • Cargadores